

ИГР МАНИЯ

C&C 2: Tiberian Sun

Не мудрствуя лукаво,
еще раз то же самое

System Shock 2

Равная среди Action и RPG.
Лучшая среди равных

Князь: Легенды Лесной страны

Достойный ответ русичей и
древлян создателям Baldur's Gate

Prince of Persia 3D

Герой 80-х возвращается.
Хотя и не факт, что его ждут...

Sci-Fi

Babylon 5 • X-Files
Star Wars

ОКТАБРЬ '99

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА
ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >

Компьютеры и комплектующие с доставкой на дом!

Гарантия на все детали. Доставка по Москве.

Скорая компьютерная помощь.

Ремонт, настройка, установка программного обеспечения и оборудования. Быстро и профессионально.

Телефон: (095) 274-9059, 274-9293.

ilm
The Internet Service Provider .net

\$40

**50 часов доступа
в любое время суток
за 40 долларов.**

**Неизрасходованные
часы переходят
на следующий месяц.**

РЕГИСТРАЦИЯ \$0

**Ночной доступ
с 2,00 до 12,00**

\$25

с 9.00 до 2.00 \$1 за 1 час

с 2.00 до 9.00 \$ 0.5 за 1 час

**Ежемесячная абонентская плата
\$10 в месяц плюс 7 часов бесплатно.**

**Бизнес-сервер:
15Mb, 3Emails
PHP3, CGI, FTP
Регистрация \$10
В месяц \$20**

- Марксистская 34, корпус 8,
- тел.: 792-5-792
- внут. тел.: 55-05
- email: info@ilm.net
- <http://www.ilm.net>
- Все расценки указаны в долларах США с учетом НДС

ИГРОМАНИЯ

Что-то странное творится с игровой индустрией в этом году. На дворе середина осени, а ни одного месяца, провального в области игр, так и не было. Похоже, что и не будет – не так далеко уже маячит призрак Рождества, к которому на Западе подходят со всей основательностью. Октябрь-ноябрь – самое время заготавливать тонны подарков. А что может быть лучше новой игры или карманных денег, на нее потраченных? Только вот разработчики ведут себя странным для них образом – выпускают продукты в самое, казалось бы, неподходящее время. Видимо, резонно решили, что в последние годы сложилась нехорошая тенденция – выбрасывать на рынок под зимние праздники слишком много хороших, качественных, но не выдающихся проектов, которые открывают дорогу таким компаниям, как Blizzard, Westwood и Id с их вечными хитами. Издатели быстро «прикинули баланс» и вполне резонно «растасили» все даты выхода игр по доселе бесперспективным месяцам. Взгляните на список релизов (стр. 10) – в декабре выходит ничтожное по сравнению с прошлыми годами количество продуктов! А кто в выигрыше? Похоже, что все игроманы. Ну и, как всегда, Blizzard со своим оставшимся без прямых конкурентов Diablo II.

Вообще сентябрь этого года не принес никаких существенных изменений. Как-то незаметно пролетела ECTS, своим выставочным шумом даже не нарушив работу редакции. Видимо, и вправду век ее близится к концу...

Мы стали больше внимания уделять развернутым описаниям по играм тех жанров, где в силу их специфики невозможно дать прохождение или гайд. Такая политика продолжится и в будущем: постараемся полноценно охватить как можно больше проектов, «загнанных» на данный момент в рамки раздела «Выбираем». Видимо, претерпят небольшие изменения и preview, во всяком случае, обязательно появится подробный анализ на основе «живых» демоверсий. Продолжается и наша работа над тем, чтобы сделать статьи, посвященные играм, более литературными. На этот раз на суд общественности выносится очередное произведение – эпохальная сага по мотивам Star Trek: Starfleet Command. Разумеется, все ваши отзывы и замечания только приветствуются.

В ответ на множество писем с просьбой увеличить раздел «Вавилон-5» официально заявляем: он увеличивается. На компакт-диске. Количество же журнальных полос под Sci-Fi в ближайшее время пересмотру подвергаться не будет, во всяком случае, в сторону уменьшения.

Произошла небольшая трансформация хит-парадов. Они никуда не исчезли, просто поменяли свое привычное место на более подходящее: список релизов переместился ближе к новостям, а Internet Top 100 оказался там, где он и должен быть – в рубрике «Интернет».

Да, и не удивляйтесь отсутствию раздела «Вооружаемся». Со следующего месяца он вернется в своем привычном виде. Всем надо когда-то отдыхать, не так ли?



**COMMAND & CONQUER:
TIBERIAN SUN**

**СТР.
90**

УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Светлана Базовкина

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Евгений Исупов
Зам. главного редактора
Дмитрий Бурковский
Выпускающий редактор
Игорь Власов
Научный редактор
Александр Савченко
Редакционная коллегия
Вячеслав Акимов
Алан Берновский
Екатерина Воронина
Константин Инин
Данила Матвеев
Сергей Пуриков
Игорь Савенков
Екатерина Синичкина
Денис Чекалов
Кирилл Шитарев

Технический редактор
Людмила Катаева

Пре-пресс
Виктор Попов
Александр Метельков

Цветоделение
Андрей Михайлов

Художник
Даниил Кузьмичев

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Серьян Смакаев
Пейдж. 239 1010, аб. 22 396

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Алексей Густокашин
Тел./факс. 274 9059, тел. 274 9293
E-mail: reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Константин Сачков

ДЛЯ ПИСЕМ

109316, Москва, Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
«Игромания», Тел. (095) 274 9059
E-mail: editor@igromania.ru, Web: www.igromania.ru

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Цена свободная. Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1». Тираж 25.000. Заказ №2201. © «Игромания», 1998-99

ЖДЕМ ИГРУ

AQUA	14
EON	16
SPEC OPS 2: GREEN BERETS	18
IMPERIUM GALACTICA 2	20
DIABLO II	22

ВЫБИРАЕМ: НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

26

ИГРАЕМ

30

PRINCE OF PERSIA 3D	30
SINISTAR: UNLEASHED	38
AMERZONE	40
SYSTEM SHOCK 2	46
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	64
FLIGHT UNLIMITED III	76
NHL 2000	80
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	86
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN	90
SEVEN KINGDOMS 2: THE FRYHTEN WARS	110
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	114
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	124

ЛОМАЕМ

127

KINGPIN, FIFA '99, ROLLERCOASTER TYCOON,
STAR TREK: STARFLEET COMMAND,
MADDEN NFL 2000, FATAL ABYSS,
MOTOR EXTREME, RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR,
GULF WAR: OPERATION DESERT HAMMER,
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME, RE-VOLT,
STAR TREK: BIRTH OF FEDERATION, MOB RULE,
LEGO LOCO, C&C2: TIBERIAN SUN

ПРОВОДНИК

130

ХИТ-ПАРАДЫ	130
СКАЗ О ЕМЕЛЕ И ИНТЕРНЕТ-ЩУКЕ	131
ИСТОРИЯ ОДНОГО НОМЕРAGE	134
РЕСУРСЫ ИНТЕРНЕТ	137

СОЧИНЯЕМ

ИГРА	138
------	-----

РАЗМЫШЛЯЕМ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ	140
--------------------------	-----

SCI-FI

143

X-FILES	143
STAR WARS	145
BABYLON 5	147

РАЗНОЕ

ДЕМОДИСК	3
НОВОСТИ	7
СМЕЕМСЯ	152
ПОЧТА	154
КРОССВОРД	159
ПОДПИСКА	159



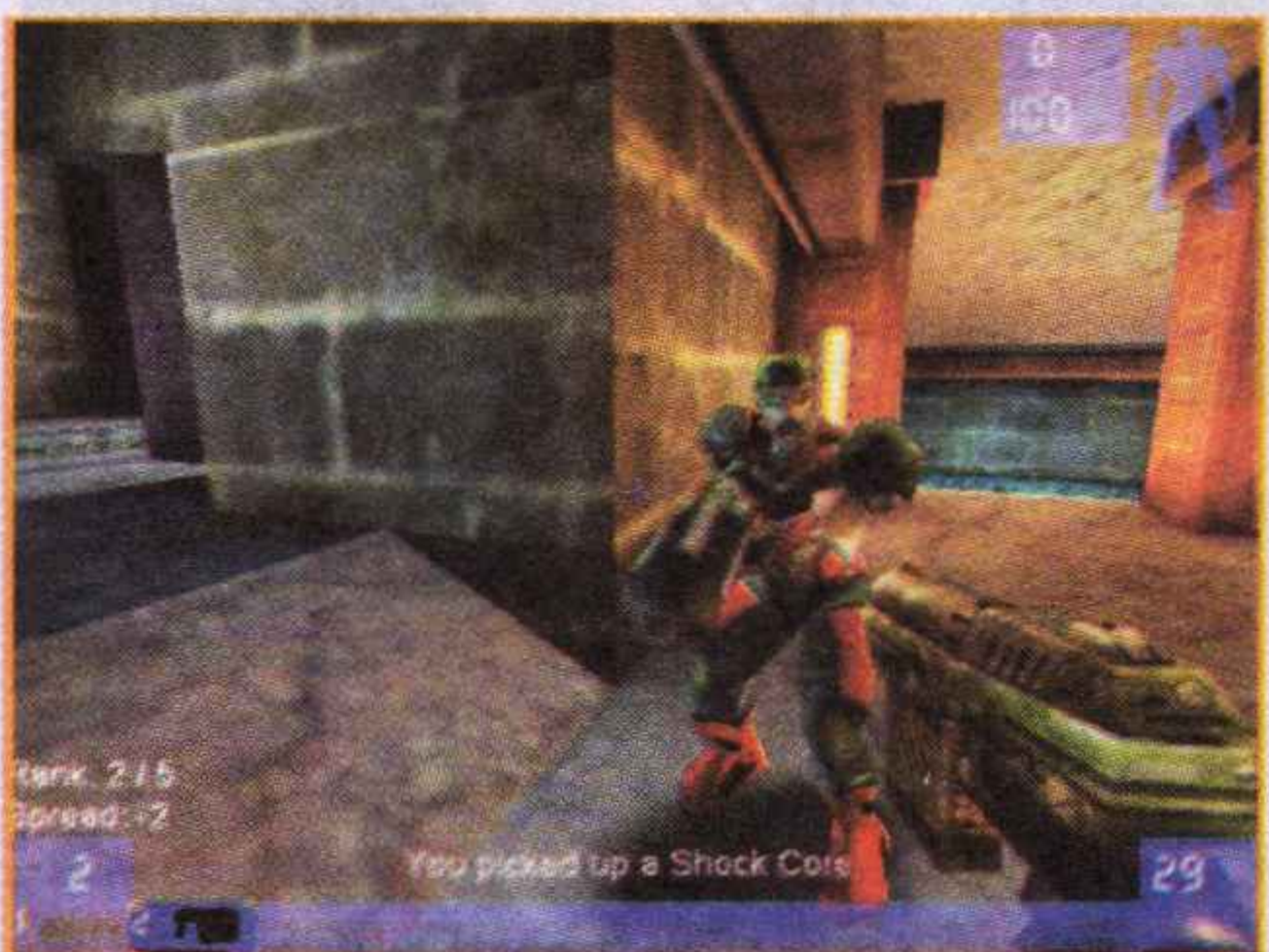
РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

ILM NETWORKS	2-я стр. обл.
ZENON N.S.P.	4-я стр. обл.
«РОССИЯ-ОН-ЛАЙН»	стр. 25
«БУКА»	стр. 63
«АРКСИСТЕМ»	стр. 85
КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ	стр. 125
«КИТ»	стр. 158

Unreal Tournament

Разработчик
Издатель
Жанр
Требования

Epic Games
GT Interactive / SoftClub
FPS
P-200, 32 Мб, обяз. 3Dfx



Демонстрационная версия продолжения известной игры Unreal. В новом варианте полностью исключена возможность одиночной игры, присутствует только multiplayer. Выбор сценариев сражения достаточно богат: вы можете сыграть в дуэльный матч с ботами, управляемыми компьютером, или же собраться вместе со знакомыми и сразиться в многопользовательской игре. В данной демоверсии присутствуют три уровня из законченной игры, которая появится в начале зимы.



Также вы можете сыграть в модификацию, называемую Domination. Для победы вам необходимо захватить и удерживать три ключевые точки на уровне. За каждый контролируемый объект вам начисляются призовые очки. Когда ваша команда или команда противника наберет 100 очков, игра закончится. К сожалению, разработ-



ДЕМОВЕРСИИ ИГР:

- Unreal Tournament
- Darkstone
- Delta Force 2
- Disney's Tarzan Action Game
- Driver
- Hype: The Time Quest
- Legacy of Kain: Soul Reaver
- NHL 2000
- NBA Inside Drive 2000
- Rainbow Six: Rogue Spear
- Rayman 2
- Thief Gold
- VRND: Notre-Dame

ИГР МАННІЯ

ОКТАБРЬ '99
ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ СД-РОМ

#10

ДЕМОВЕРСИИ ИГР
ПЛАГИНЫ ДЛЯ WINAMP
ПАТНИ И ОБНОВЛЕНИЯ
ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ
СТАТЬИ
ДИРТУ ЛІТТЛЕ НЕЛРЕР '99
ВАВИЛОН-5
ЧУК

ДЕМОВЕРСИИ ИГР

Unreal Tournament
Darkstone
Delta Force 2
Disney's Tarzan Action Game
Driver
Hype: The Time Quest
Hype the Time Quest
Legacy of Kain: Soul Reaver
NHL 2000
NBA Inside Drive 2000
Rainbow Six: Rogue Spear
Rayman 2
Thief Gold
VRND: Notre-Dame

ПАТЧИ

Dungeon Keeper 2 Bonus Pack 3
Darkstone v.1.03
Hidden and Dangerous v.1.2
Might and Magic VII v.1.1
MechWarrior 3 v.1.2
Prince of Persia 3D v.1.1
Re-Volt v.1.1
WarHammer 40,000: Rites of War v.1.1
System Shock 2
Warzone 2100 v.1.08

УТИЛИТЫ

Turbo Browser 98 v.0.98
Microsoft Word Viewer
Microsoft Word 97 Converter
Excel Viewer
Hyper Snap DX v.3.42
Winamp v.2.50
WinRar v.2.50
MailReader v.1.53
ARJ Archiver v.2.60
SpamKiller v.2.70
Advanced Dialer v.2.2
ICQ99b v.3.17
ACDSee 32 v.2.4
TweakIt...for Power Users v.2.4
UHS Viewer v.4.20
Go!Zilla v.3.5
IrfanView v.3.05
Конвертор Лексикон - RTF v.1.0
Nokia Monitor Test v.1.0
System Mechanic v.3.0
UHS Editor v.3.00
GetRight v.4.0
DirectX v.7.0
WinZip v.7.0

СТАТЬИ

Curse of Monkey Island
Fallout
Fallout 2
Final Fantasy VII
Might and Magic VI
Resident Evil 2
Silver
Unreal
X-Files

БАВИЛОН-5

Восходящая звезда
Деконструкция заходящих звезд
Новости от BabCom
Призыв к оружию
Паноптикум

ПЛАГИНЫ ДЛЯ WINAMP

DLN '99



чики включили в демоверсию всего один уровень для данной модификации.

Кроме того, в Unreal Tournament есть режим, знакомый многим любителям Quake, – Capture the Flag. В игре принимают участие две команды. У каждой команды есть своя база. На базе находится флаг, красный или синий, и все участники команды носят соответствующие цвета. Цель игры – захватить флаг противника и донести его до своей базы. Если захватят ваш флаг, его надо попытаться отбить, или вы потеряете очко. Для данной модификации есть пока только один уровень.



Для поклонников реалистичной битвы присутствует режим Deathmatch, где все противники, в том числе и вы, убиваются одним выстрелом. Также в демонстрационной версии есть очень интересные уровни, например, орбитальная станция в открытом космосе. Также вас, вероятно, очень впечатлит уровень с тремя небоскребами, где вы и противники можете легко перепрыгивать с одной крыши на другую.

Графика в игре очень хорошая. Поддерживается 3D-ускоритель на чипсете 3Dfx, то есть видеокарты Voodoo1 и Voodoo2.



Darkstone

Разработчик Delphine Software
Издатель Take 2 Interactive / SoftClub
Жанр RPG + action
Требования P-233, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Грамотная и логически завершенная демоверсия приятной ролевой игры с сильным уклоном в сторону action. Город, лес и маленькое подземелье – что еще нужно фанату Diablo, чтобы решить, будет ли он жить в этом мире?

Демка прекрасно справляется со своей задачей и поможет вам сделать правильный выбор.

Delta Force 2

Разработчик Novalogic
Издатель Novalogic
Жанр FPS + стратегия
Требования P-200 MMX, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Продолжение одного из лучших «симуляторов спецназа» за прошлый год. Вторая часть встречает нас не только новыми заданиями, вооружением и напарниками, но и возросшими системными требованиями.

Графический «движок» подвергся серьезной переработке, и теперь, если только вы не являетесь счастливым обладателем старших моделей PII и PIII – игру стоит отложить до лучших времен.

Disney's Tarzan Action Game

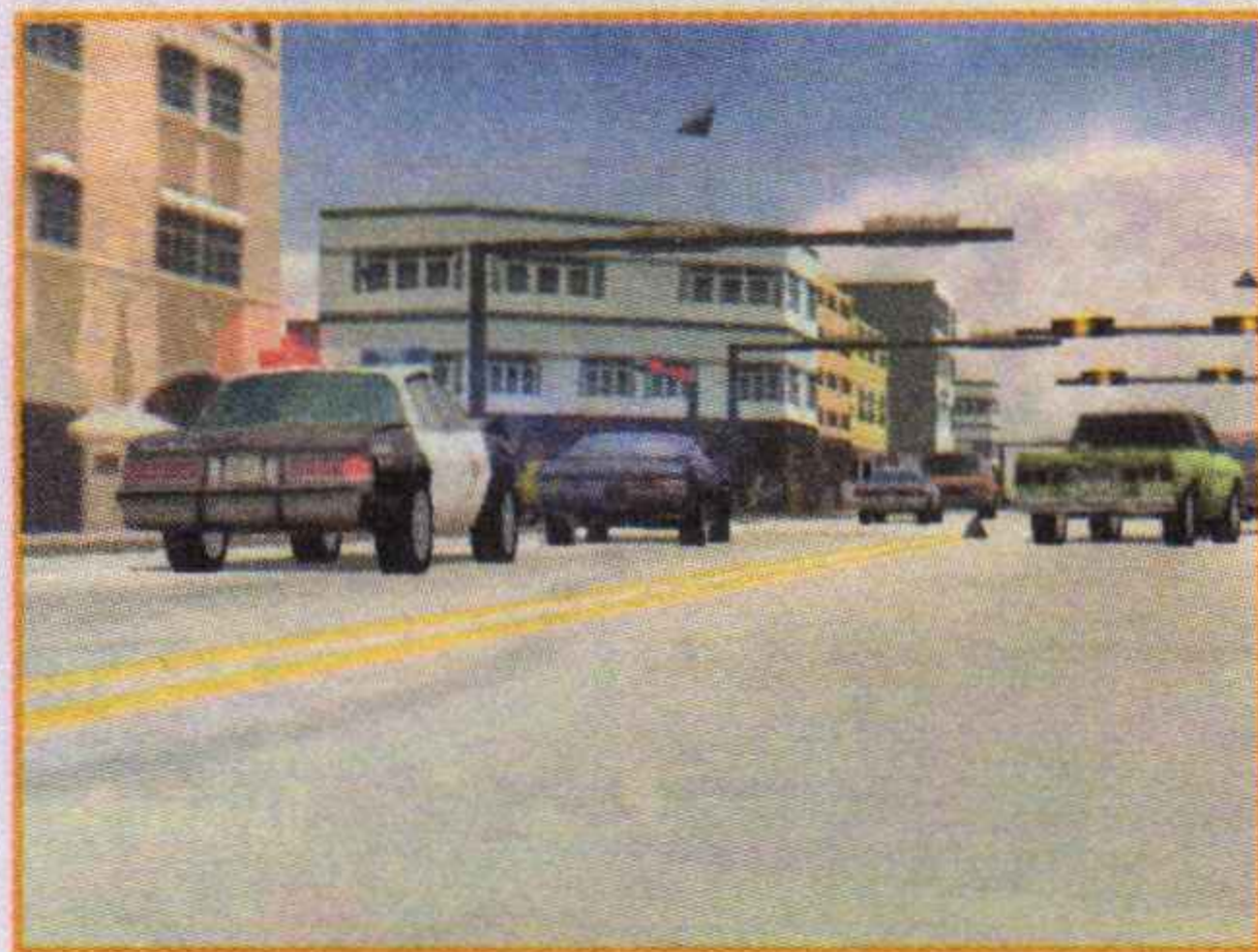
Разработчик Eurocom
Издатель Disney Interactive / Activision
Жанр платформенная аркада
Требования P-166, 24 Мб, обяз. 3D-уск.



Простая и незатейливая платформенная аркада, кои так редки в наш век высоких технологий. Впрочем, даже судя по системным требованиям, выражающимся в обязательной необходимости ускорителя, и здесь не все так просто. Но не волнуйтесь – это просто еще одна аркада.

Driver

Разработчик Reflections
Издатель GT Interactive / SoftClub
Жанр автосимулятор
Требования P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Игра, которую давно ждут фанаты гонок без правил, воспитанные на Grand Theft Auto и Carmageddon.

Демоверсия слишком мала, чтобы оценить ее потенциал, однако то, что по динамизму процесса она обойдет даже GTA2, видно уже сейчас. Более того, у Driver есть все шансы превзойти Grand Theft Auto 2 и в чувстве стиля. Кто окажется победителем в этом соревновании, покажет только время.

Hype the Time Quest

Разработчик Ubi Soft
Издатель Ubi Soft
Жанр 3D-аркада
Требования P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Добрая детская аркада, действие которой происходит в фантастическом сказочном мире. Злой колдун заточил придворного волшебника в огненную темницу и пытается захватить власть в королевстве, используя силу магического скипетра. Главный герой, отважный рыцарь, должен с вашей помощью пресечь козни злого мага и освободить доброго чародея.

Legacy of Kain: Soul Reaver

Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Eidos Interactive
Жанр 3D-action
Требования P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Отличнейшая игра, один из лучших 3D-action за последнее время! Исключительно быстрый и динамичный процесс, простые для освоения, но сложные при углублении правила, захватывающий сюжет в духе готических ужасов. Если вы поклонник приключений Лары, Корвина, Ле-Роя или, скажем, Рин и ее дракона, то эта демка – № 1 в списке обязательных к изучению.

NHL 2000

Разработчик EA Sports
Издатель Electronic Arts / SoftClub
Жанр спортивный симулятор
Требования P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Продукцию EA Sports представлять не надо, ограничусь лишь кратким определением: демонстрационная версия лучшего хоккейного симулятора на данный момент.

Конечно, большинства новых возможностей (вроде режима карьеры и возможности импортировать свою фотографию) в демке вы не найдете, однако все шансы оценить игровой процесс у вас есть.

NBA Inside Drive 2000

Разработчик Microsoft
Издатель Microsoft
Жанр спортивный симулятор
Требования P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.

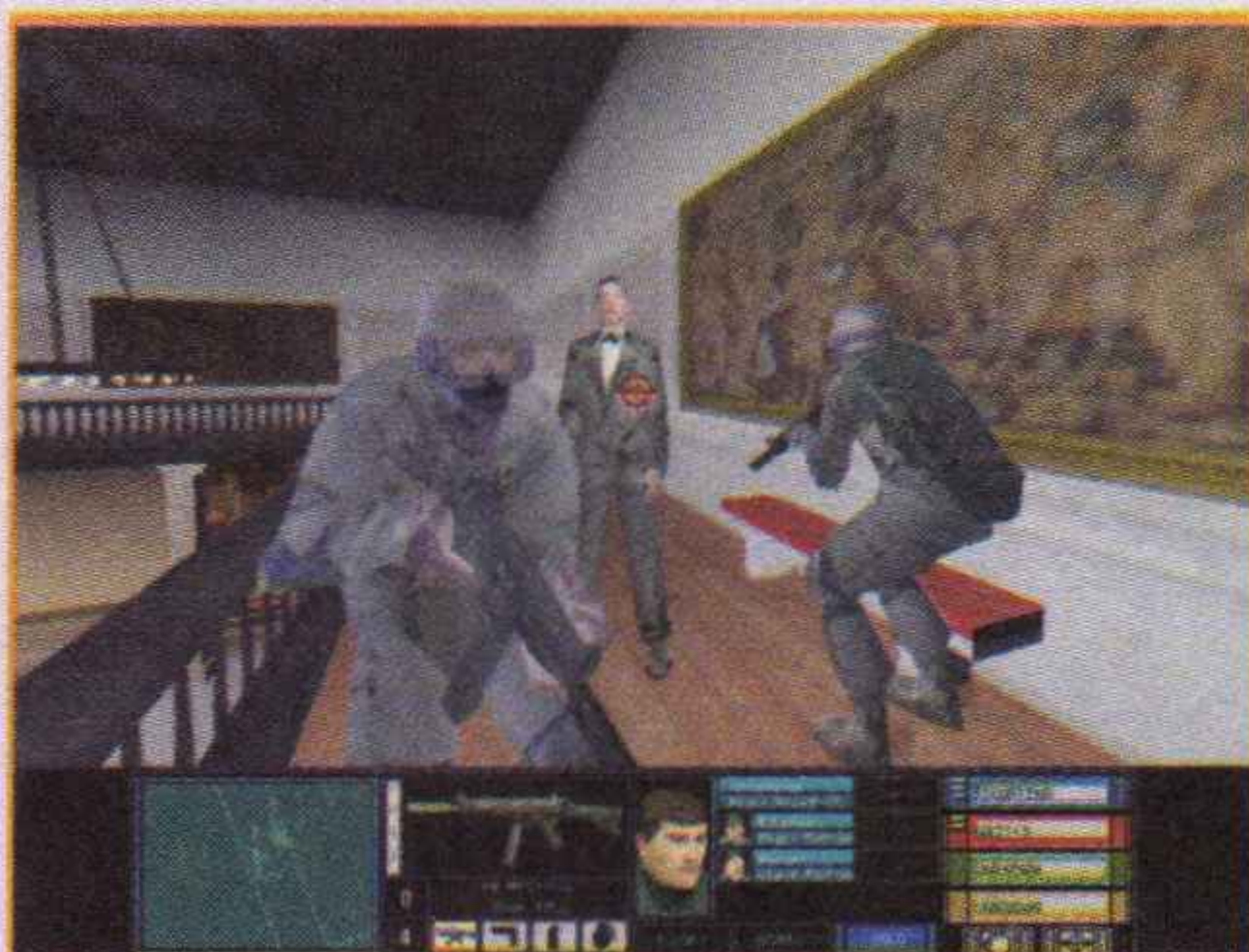


Демонстрационная версия ничем не выдающегося, но очень красивого баскетбольного симулятора.

Игру отличает потрясающее внимание к мелким деталям, в этом плане она намного превосходит NBA Live '99 от EA Sports. Только хватит ли этого для сражения с NBA Live 2000?

Rainbow Six: Rogue Spear

Разработчик Red Storm Entertainment
Издатель Red Storm Entertainment
Жанр FPS + стратегия
Требования P-233, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Демоверсия еще одного симулятора отряда бойцов специального назначения, намного более милосердная к игроку и его компьютеру. Практически ничем не отличающаяся от оригинала, больше похожая на add-on, однако по-своему привлекательная и интересная. Старые фанаты все знают и так, новые разберутся по ходу. Да и имя Тома Кленси на Западе более чем известно.

Rayman 2

Разработчик Ubi Soft
Издатель Ubi Soft
Жанр 3D-action + аркада
Требования P-133, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



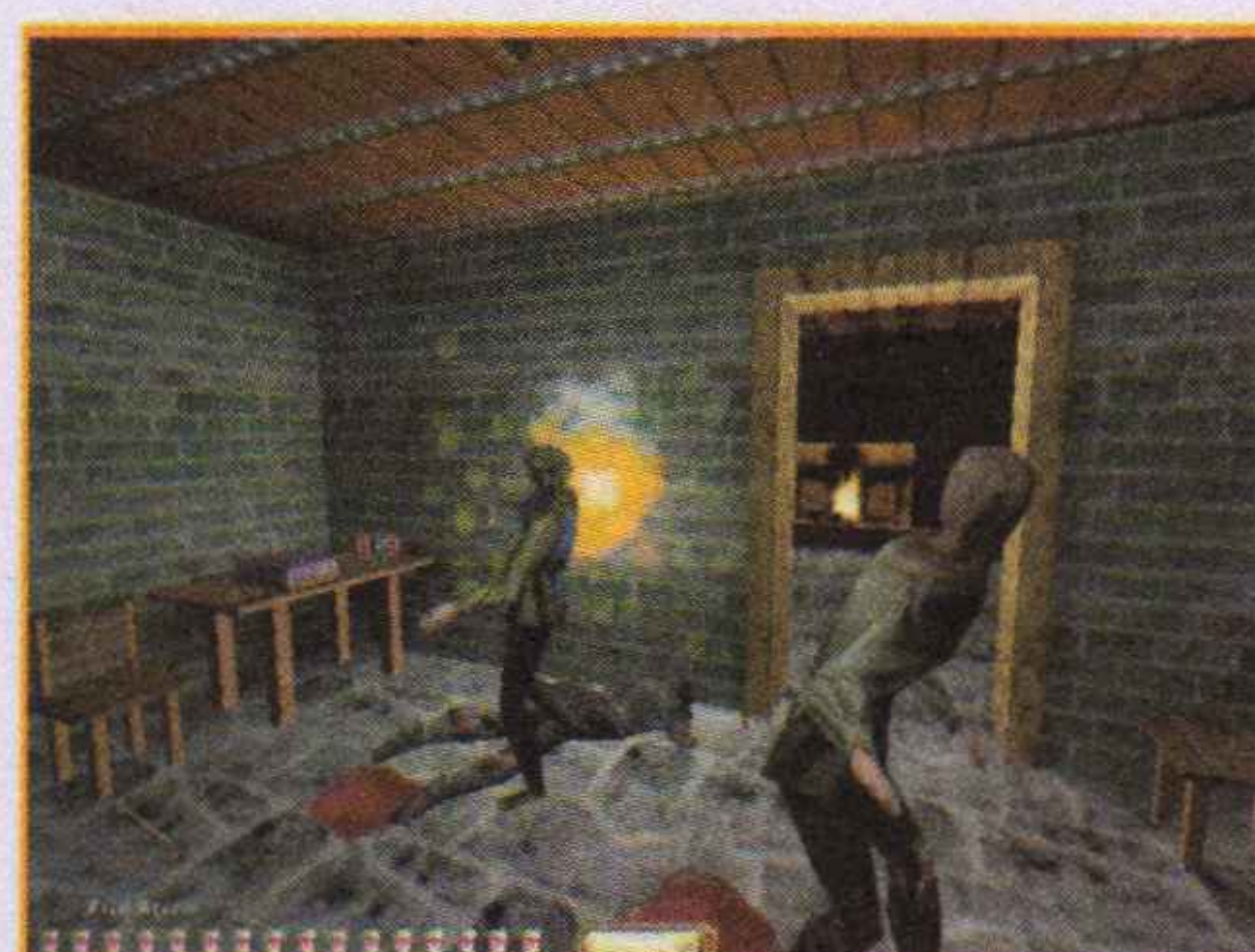
Простая и нетребовательная к ресурсам, зато исключительно красивая, яркая и «очень цветная» аркада.

Рекомендуется не только поклонникам жанра, но и тем, кто просто устал от бесконечных кровавых убийств в мрачных подземельях.

В жизни должно быть место отдыху, не так ли?

Thief Gold

Разработчик Looking Glass
Издатель Eidos Interactive
Жанр FPS + adventure
Требования P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.

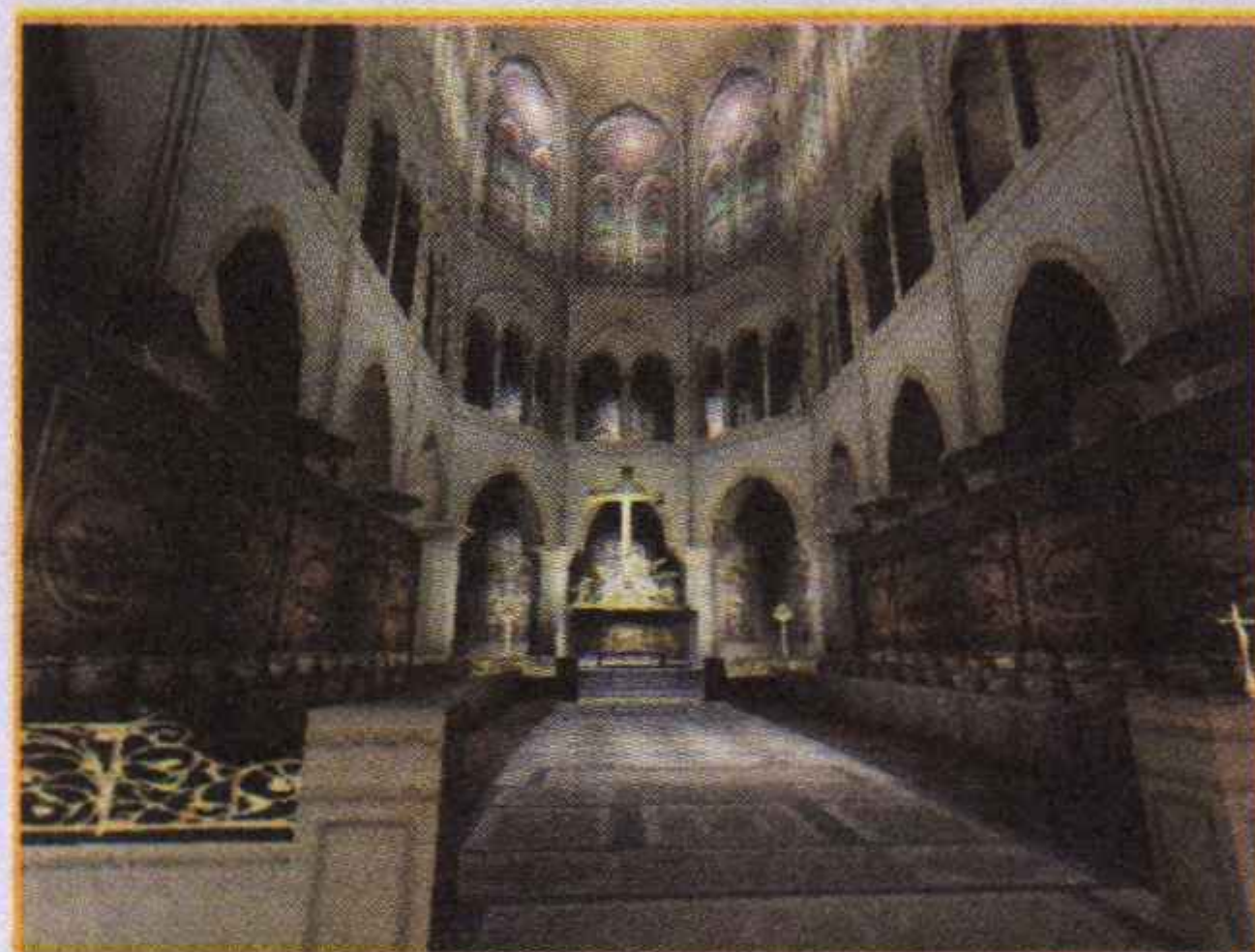


«Золотое» издание никогда не приносит в игру ничего абсолютно нового, а всего лишь подчищает не исправленное в прошлом и добавляет небольшие, но приятные бонусы.

Так и здесь – по сути, перед нами старый добрый Thief, который основательно подлатали и включили три новых миссии. Собственно, демо – прекрасный шанс пройти одну из них, Thieves' Guild, и решить, стоит ли ради двух оставшихся еще раз выкладывать деньги.

VRND: Notre-Dame

Разработчик Digitalo
Издатель Digitalo
Жанр VR
Требования PII-233, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Довольно странное творение. Не игра вовсе, а демонстрация технологии виртуальной реальности, интерактивное путешествие по собору Парижской Богоматери. Вряд ли могла бы привлечь внимание основной массы игроков, если бы не тот факт, что создана она на основе графического «движка» Unreal.

ECTS: ДОРОГА К ЗАКАТУ

Странные дела творятся в Британском королевстве, странные. Все меньше и меньше компаний соглашаются на участие и открывают свои стенды на European Computer Trade Show, а по статистике эту выставку посещает все больше и больше народу. Когда-то крупнейшая не только в старушке Европе (да простит она меня за такое панибратское отношение), но и в мире, ECTS из года в год стабильно сдает свои позиции, уступая место заокеанскому монстру Е3. Винить кого бы то ни было в этом нельзя, разработчиков и издателей тоже можно прекрасно понять – Е3 уже давно стала главной, на нее приезжают люди со всего мира. Тратить вполне приличные деньги пусть даже ради самого грандиозного в Европе события явно нецелесообразно. Тем более что промежуток в три с половиной месяца слишком ничтожен – подготовку к ECTS приходится начинать еще во время Е3. Как следствие, большинство издателей забросили гостеприимный, но бесперспективный Лондон.



ECTS '99 прошла с легким налетом грусти, свойственным расставанию со старыми друзьями. Когда-то крупнейшая и самая знаменитая в мире выставка, проводимая два раза в год, остается ненужной в свете молодой, но агрессивной Е3. European Computer Trade Show отживает свои последние годы, где-нибудь лет через пять руководство Miller Freeman, фактического владельца обеих выставок, придет к выводу, что существование европейского шоу никому не нужно, и опустеют залы Олимпиады в эти теплые сентябрьские дни...

Впрочем, есть и другая статистика, и она куда более радужная. Несмотря на исход крупных участников, из года в год здание старейшего выставочного центра посещает все больше и больше народа. Вывод? Что бы ни случилось, даже если ECTS умрет, полностью прекратив свое существование, наша индустрия будет жить. Люди продолжают интересоваться развлечениями и компьютерными играми, а значит, продолжают оставаться в душе



детьми в самом положительном смысле. И поверьте мне, это хорошо.

3DO

Ситуация поразительным образом повторяет Е3 '99: на стенде – исключительно Army Men и Might & Magic. Похоже, 3DO не спешит изобретать что-то новое, предпочитая пожинать плоды своих прошлых успехов. Большинство из представленных проектов нам знакомо – всю линейку Army Men можно было увидеть еще весной. Напомню, речь шла о «нормальном» продолжении походов пластиковых солдатиков Army Men: Sarge's Heroes, космическом варианте приключений Army Men: Toys in Space и об аркадном вертолетном симуляторе Army Men: Air Attack. С тех пор практически ничего не изменилось, разве что даты релизов заметно приблизились.

М-да, пластиковые солдатик, опять эти пластиковые солдатик... О продолжении других серий 3DO, видимо, не задумывается. Разве что ходят упорные слухи о начале работ над тактическим симулятором из цикла Wages of War и Soldiers at War, однако какой-то более подробной информации, не говоря уже о картинках, пока нет.

Таким образом, единственная действительно новая вещь на всем стенде – Crusader of Might and Magic, action-ответвление оригинальной RPG. Творение представляет собой нечто красивое и довольно играбельное, но способное увлечь только лишь поклонников небезызвестной дамоч-

ки по имени Лара. Стандартная такая стрелялка от третьего лица получается, впрочем, с некоторыми «наворотами» вроде разветвленного сюжета и общения с NPC. Надо полагать, к финалу будет похожа на внебрачного ребенка Heretic II и Legacy of Kain, пока же что-нибудь определенное сказать сложно.

Acclaim

Жаль, но похоже, что компания совсем забросила PC-рынок. По крайней мере, к этому все идет. Посудите сами: из того громадного количества представленных проектов всего лишь 3 (!) можно безболезненно запустить на персональном компьютере. К тому же два из них явно не приживутся в России – игра-викторина по моти-



вам South Park и средненький на фоне NBA Live 2000 и NBA Inside Drive 2000 баскетбольный симулятор.

А вот в TrickStyle даже я поиграл бы с удовольствием. Отменная графика плюс незатейливые условия – скольжение на чудной доске-глайдере с преодолением препятствий и сражением с соперниками. Отличнейшая получается аркада, жаль, что чуть ли не единственная игра от Acclaim для «нормальных» компьютеров.

Владельцам же приставок – раздолье. Тут и Turok: Rage Wars (с многопользовательским режимом и исключительно для N64), и Armored (новая серия стрелялок от первого лица, доступна и для PSX), и WWF (реслинг; вообще-то это одна из самых красивых игр выставки, водится исключительно на DC). Плюс еще куча спортивных и гоночных проектов. Пора задумываться о приобретении приставки...



Activision

Как это уже стало хорошей традицией, Activision решила не принимать непосредственного участия в выставке, ограничившись лишь «свиданием» с журналистами все в том же конференц-зале Royal Garden Hotel. Вроде бы довольно неплохо, однако, как и на Activate '99, не показывали главного – Quake III: Arena. Плюс остальные проекты нагло эксплуатируют тему Star Trek (Star Trek: Armada, Star Trek: Insurrection, Star Trek: Voyager – Elite Force... достаточно или продолжить перечисление?). И ничего не слышно о продолжении Heavy Gear II, в частности, о том, будет ли оно вообще. Единственная отдушина – Dark Reign II, Battlezone II и Interstate '82. Обсуждаются единой группой, ибо похожи, как родные братья. Разумеется, в плане графики. По отдельности смотрятся как близнецы, а все вместе похожи... на кого бы вы думали? Правильно, HG II, родимый. Что бы ни говорили в Activision, не только у «движка» I'82 ноги от него растут. Смешно, но игрушки до боли напоминают Heavy Gear II даже по подбору текстур, не говоря уже о цветовой палитре.

Если же говорить о каждой из них по отдельности... Что ж, явно виден один недостаток всех собственных проектов Activision – невозможность в срок вопло-

тить в продукте все задумки и идеи. В результате – либо что-то неиграбельное из-за нерасчищенных багов (Sin; нужны ли еще примеры?), либо так и не раскрывшее свой потенциал (вся серия Heavy Gear). Interstate '82 близок ко второму, поверьте. Игра уже и так задерживается с выходом на полтора года, а Activision решила провести «тотальную чистку» и избавиться от возможностей, которых включить не успеет. Прощай, вертолет и множество других средств передвижения, здравствуй, замкнутое пространство туннелей и шахт с невозможностью его покинуть! Вы этого хотели? Я – нет. Моей сокровенной мечтой было полетать над долинами Невады на «Арасхе» и покататься на газонокосилке по улицам Лас-Вегаса... «Не в этой жизни!»

Ладно, теперь о Battlezone II. Проект к нам гораздо более близкий, ибо есть уже в образе «демо». Единственные новые впечатления – невероятно красиво. Есть возможность забросить менеджмент войск и проходить игру как стрелялку от первого лица со всеми сохранившимися условностями тактического wargame вроде постоянных действий в команде и спокойной смены транспортных средств. Ждут его все, только все ли будут играть, не повторится ли история первой части? Посмотрим...

И, наконец, самый загадочный проект – Dark Reign II. Загадочный потому, что о нем ничего не известно. Демку показывали, она даже работала, однако понять что-нибудь, кроме того, что игра когда-нибудь все-таки будет закончена, нельзя. Ждать еще около года, не меньше. Эх,

как бы за это время не превратилась Dark Reign II из загадочной игры в «неуловимого Джо» из знаменитого анекдота...

Blizzard

Разумеется, именно этого заявления все и ждали от компании. И шли сюда явно не для того, чтобы посмотреть на Diablo II



(дата выхода которого неотвратимо приближается). Как мы и предполагали в прошлом номере (впрочем, не только мы), Blizzard анонсировала продолжение своего главного проекта, игр с незатейливым названием Warcraft III.

Итак, теперь это называется не стратегией в реальном времени, а «ролевой стратегической игрой», что бы ни означало это загадочное словосочетание. Хотя концепция подозрительно смахивает на





Myth и Warhammer: Shadow of the Horned Rat (или Dark Omen, как кому удобнее). Судите сами: полное отсутствие менеджмента ресурсов, прекращение возни с большими армиями и строительством базы. Новая игра сфокусирована на мелких стычках, диверсионных операциях и управлением небольшим отрядом. Зато практически каждый юнит – личность. Плюс герои, NPC и выполнение квестов. Конечно, не полноценная ролевая игра, но нечто близкое. Этаким Jagged Alliance II или Gorky 17 в реальном времени. Следующая новость, повергшая в шок игровую общественность: нам обещают целых шесть рас! Впрочем, радоваться пока рано, ведь никто не обещает шесть кампаний за каждую из них. А так, помнится, и в Warcraft II трюли, огры и undead относятся тоже к разным расам, не говоря уже о людях, эльфах и гномах. Ладно, будем надеяться, что не все так запущено. Сюжет обещает быть довольно интересным – недаром является переложением безвременно нас покинувшего Warcraft Adventures. Наконец, последнее заявление, заставившее многих решить, что Blizzard уходит от истоков: игра будет выполнена в полном и честном 3D, со всеми вытекающими последствиями. И правильно: вряд ли кто-то в конце 2000 года оценит спрайтовый «движок» иначе, чем шутку... Только в дату эту верится с трудом. Хотя и утверждают, что игра в разработке более года, все мы знаем, как это бывает у Blizzard.

...Стенд выглядел шумным и радостным, только вот от всего этого веселья было немножко грустно. Да, Blizzard – это безусловный лидер, который не допускает промашек. Но когда такая огромная компания использует в своих играх всего лишь

три заезженных сюжета... Я уверен, что оба представленных проекта станут абсолютными лидерами продаж, однако ничего нового сказать они не смогут. Пока компания доказывает только одно – она прекрасно умеет делать продолжения. Пройдет лет пять, появятся StarCraft II, Diablo III и Warcraft IV, но так ничего и не изменится! Грустно, очень грустно...

Blue Byte

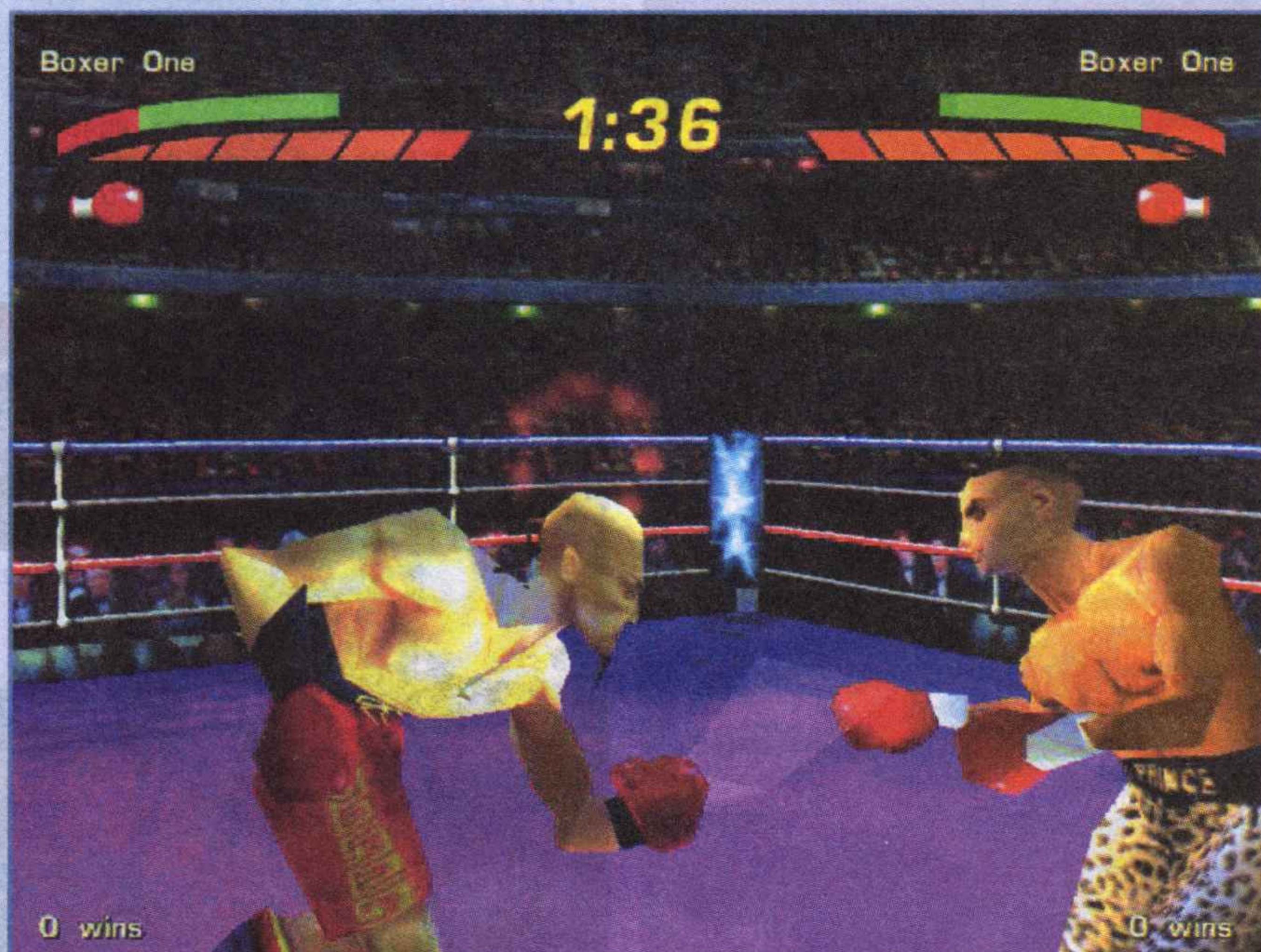
Здесь тоже все по-прежнему тихо. Как всегда, демонстрировали новый

«движок» (пока, без игры) и молчали о ShadowPact (что же из нее в итоге получится?). Единственный анонс, достойный упоминания, касался вещицы с интригующим названием F13. Интересна она прежде всего тем, что создается по неопубликованному роману Стивена Кинга «Everything's Eventual», при непосредственном личном участии автора. Находите некие параллели с The Dig от LucasArts, не так ли? Однако и здесь, несмотря на скорую дату выхода (Рождество этого года, когда же еще продавать кошмары?), ничего определенного сказать пока нельзя. Получается своеобразный квест, изобилующий логическими мини-играми. Или сборник этих самых мини-игр, объединенный сюжетом квеста. Посмотрим, всем поклонникам таланта Кинга ждать осталось не так уж долго.

Codemasters

«Теперь – никаких MicroMachines!» Перефразирую известную рекламу, именно такое высказывание могло бы стать лозунгом стенда. Никаких радиоуправляемых игрушек, здесь теперь делают исключительно серьезные симуляторы! Ну-ну, посмотрим, сколько они так протянут (ибо уже сейчас анонсирован проект Maniacs, по сути – те же «микромашинки»). А пока на суд общественности (помимо слухов о TOCA Touring Cars 3) было представлено четыре основных проекта.

Во-первых, столь ожидаемый (в основном – мною) No Fear Downhill, повествующий об одном из ответвлений mountain-bike'a, downhill'e, т. е. скоростном спуске с горы. Выглядит очень даже неплохо, а при хроническом отсутствии на PC симуляторов подобных соревнований явно будет желанным приобретением всех фана-



Даты выхода игр по состоянию на 27 сентября 1999 г.

Сентябрь

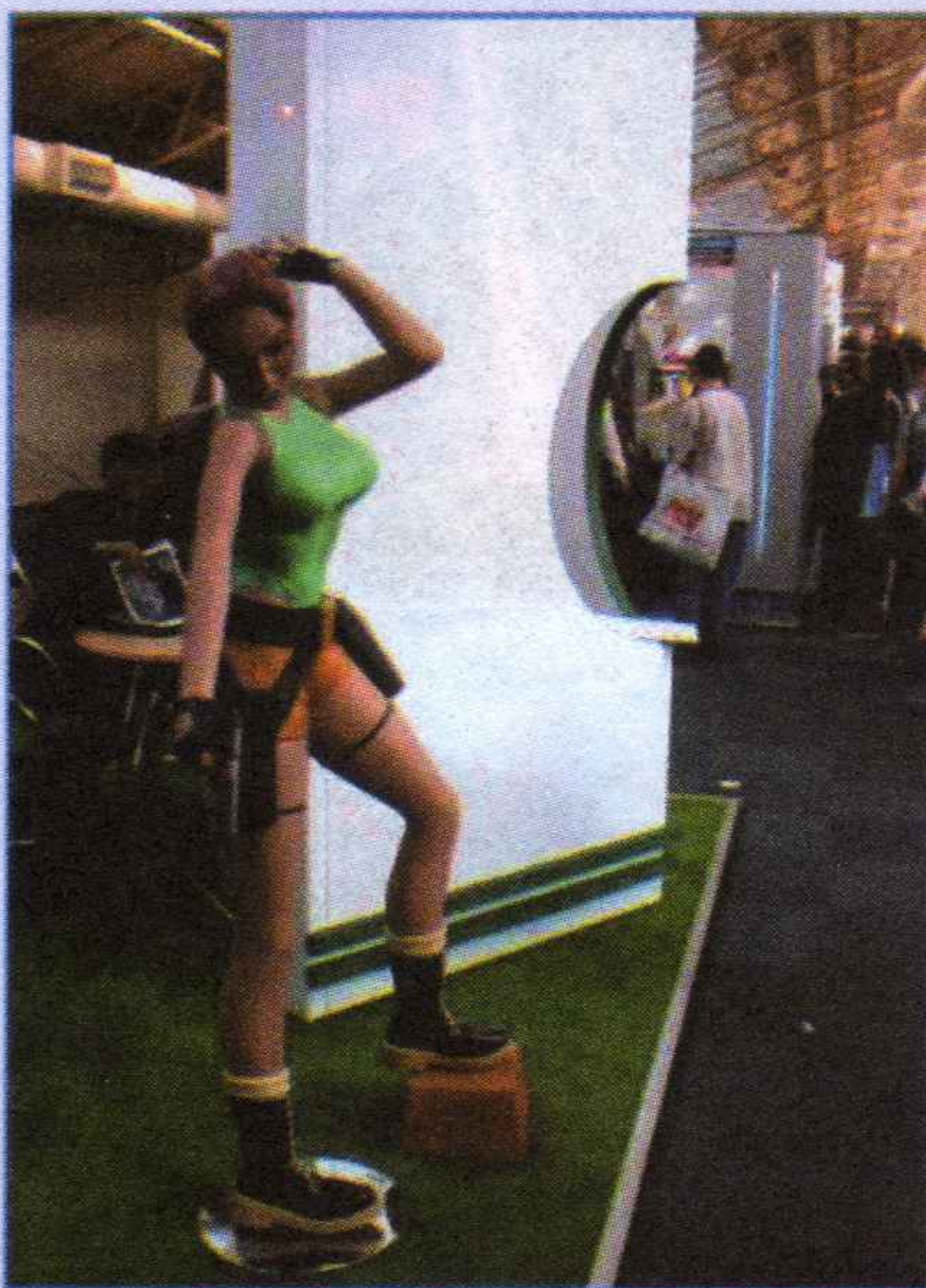
Tanktics	09/29/99
Homeworld	09/22/99
Disciples: Sacred Lands	09/23/99
Trivial Pursuit II	09/23/99
Chessmaster 7000	09/24/99
Splinter	09/24/99
Armored Fist 3	09/28/99
Catz 4	09/28/99
Deer Hunter 3:	
The Legend Continues	09/28/99
Dogz 4	09/28/99
Driver	09/28/99
Panzer General 3D Assault	09/28/99
Space Invaders	09/28/99
Heroes of Might & Magic III:	
Armageddon's Blade	09/29/99
Abomination	09/30/99
Descent Freespace 2	09/30/99

Октябрь

Age of Empires II	10/01/99
Demolition Racer	10/01/99
Giants	10/01/99
Hype: The TimeQuest	10/01/99
Shadow Company:	
Left for Dead	10/01/99
Trickstyle	10/01/99
3D Ultra Pinball	10/04/99
Gabriel Knight III	10/04/99
Army Men III	10/07/99
Microsoft Flight Simulator 2000	10/08/99
Microsoft Flight Simulator 2000: Pro Edition	10/08/99
Fading Suns: Noble Armada	10/12/99
Nations	10/12/99
Panzer Elite	10/12/99
Jane's USAF	10/12/99
Asheron's Call	10/15/99
Creatures Adventures	10/15/99
Nascar Legends PC Sports	10/15/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire	10/19/99
Delta Force 2 PC Shooters	10/19/99
Test Drive 6 PC Sports	10/19/99
Grand Theft Auto 2	10/20/99
Wheel of Time	10/20/99
The Operational Art of War II:	
Flash Point Kosovo	10/22/99
Nocturne	10/25/99
Omikron: The Nomad Soul	10/25/99
Revenant PC	10/25/99
Team Fortress II	10/25/99
Thief Gold	10/25/99
FIFA 2000	10/26/99
Monopoly II	10/26/99
NBA Live 2000	10/26/99
SU-27 Flanker 2.0	10/26/99
Creatures	10/27/99

Ноябрь

EON	11/01/99
-----	----------



тов. Имя Codemasters всегда ассоциируется с правильной физикой и захватывающим процессом.

Во-вторых, Prince Naseem Boxing, который, что немаловажно, также выходит на персональном компьютере. Выглядит на порядок лучше, чем недавний KO Ultra Realistic Boxing, да и возможности менеджмента вроде тренировки и развития характеристик бойца явно не будут лишними.

Ну и, разумеется, не обошлось без собственно автомобильных симуляторов. В следующем году нас ожидают Off The Road, гонки на внедорожниках и грузовиках по пересеченной местности, и, конечно же, Colin McRae Rally 2. Насчет последнего: во-первых, серьезные изменения в графическом движке (на базе TOCA 2, разумеется), во-вторых – улучшенная физика. Не забыт и переход McRae из Subaru в Ford. В общем, подождем до весны 2000 г. Colin McRae Rally – это, конечно, имя, однако слишком много перспективных раллийных симуляторов готовится к выходу. Сможет ли Codemasters отразить атаку?



Сруо

В нынешнем году этот французский гигант решил уменьшить количество опасных экспериментов на ниве стратегических игр и заняться своим любимым занятием – приключенческими играми. Из всего разнообразия привлекают, в основном, три проекта. Time Machine – самый обычный и, одновременно, самый продвинутый проект в плане технологии. Эта будет первая игра, использующая новый «движок» Warp, к тому же Сруо вновь решила вернуться к классической научно-фантастической литературе, избрав в качестве «жертвы» «Машину времени» Герберта Уэллса. Учитывая жанр и предпочтения Сруо, можно сказать, что нас ждет классический квест в духе Myst и Lighthouse, замешанный на разнообразных «механических» задачах.

Вторым должен появиться довольно-таки не свойственный стилю Сруо квест в жанре триллера-ужасика с характерным названием Devil Inside. Паранормальные явления, правительственный заговор, непонятная роль во всем этом телевидения – конечно, не X-Files, но уже нечто похожее. Ждать осталось недолго – выход в ноябре, в аккурат к Halloween.



И, наконец, последний и самый ожидаемый проект – Atlantis 2, продолжение одной из лучших игр Сруо. Красивый сюжет и грамотные задачи, путешествие между четырьмя астральными мирами и очередное технологическое новшество в виде оцифрованных лиц настоящих актеров, «вживленных» в созданное компьютером окружение. Достаточно ли этого для повторения успеха? Ответ в декабре, не раньше.

Discreet Monsters

И здесь без изменений: все те же лица, все та же игра, все то же непонятное внимание к строчным буквам в названии. The Real Neverending Story, единственное творение компании, все так же далек от релиза, как и в прошлом году. Точнее, так и не была определена даже дата выхода, событие, которого все так ждали. Надеюсь, нам когда-нибудь все-таки посчастливится узреть эту «революционную, ломающую все традиции и условности, полностью трехмерную приключенческую игру», созданную по мотивам великолепной «Бесконечной истории».

Digital Integration

Как и в прошлом году, компания сосуществует на одном стенде вместе с Titus и представляет на суд общественности, в общем-то, одну и ту же игру – F/A-18E Super Hornet, продолжение F16 Fighting Falcon. Правда, за прошедшей год доба-



вился еще один проект, но это всего лишь Gold-издание F/A-18, включающее в себя динамическую кампанию с возможностью стратегического планирования. Что же можно сказать о Super Hornet... Ну, например, что в графическом плане игра станет одним из самых детализированных авиационных симуляторов. Чего только стоит одна палуба авианосца, заполненная десятками техников и регулировщиков, действующих в строгом соответствии с правилами подготовки к полету. Это же относится и к моделям самолетов: ничего более подробного мы не видели и не скоро увидим, разве что в Su-27 Flanker 2.0. Общее мнение – игра, явный

конкурент USAF от Jane's, если только успеет выйти в срок.

Electronic Arts

По сложившейся практике, официально этого крупнейшего издателя на выставке не было. Зато команды разработчиков всю демонстрировали свои новые продукты, правда, каждый по отдельности и не все в рамках выставки.

Больше всего внимания привлекал, разумеется, Black & White, амбициозный проект легендарного Питера Молиньо (Peter Molyneux). Рассказывать о нем что-то новое бессмысленно, замечу лишь, что пока нет прототипов геометрических ускорителей, «движок» работает довольно неплохо и без их поддержки. Очередная дата выхода – март следующего года. Правда, похоже, что в это не верят и сами представители Lionhead.

Вторым не менее интересующим собравшихся проектом был Command & Conquer: Renegade, тактическая стрелька с видом от третьего лица. Находящийся в разработке уже второй год, этот проект очень сильно напоминает вещи вроде Rainbow Six, Delta Force и Hidden & Dangerous. Основное отличие и, как следствие, обеспеченная популярность – легкая узнаваемость всех сооружений и противников, перенесенных в игру из вселенной



C&C. Огромное количество возможностей, управление разнообразными транспортными средствами и многопользовательские командные сражения. Последние стоит отметить особо – в этом плане C&C: Renegade может конкурировать и с Team Fortress 2, хотя бы благодаря возможности «раздельного управления», когда один человек сидит на месте води-



теля танка, другой стреляет из пушки, а третий поливает противника из пулемета. Единственное расстройство – все миссии в одиночной игре придется проходить на стороне командос GDI. Что ж, будем ждать «ответного удара»...

И, наконец, еще один давно ожидаемый проект – «симулятор отдельно взятой семьи», The Sims. Являясь в некотором смысле продолжением и развитием идеи Little Computer People для ZX Spectrum и Commodore 64, игра одновременно обладает открытостью и универсальностью SimCity. Со времен нашего preview изменилось не так много, разве что подтвердилась возможность беспрепятственно создавать и вносить в игру новые объекты, равно как и свободно редактировать модели «жителей» The Sims. Наконец-то стало все точно известно о многопользовательском режиме – он будет, однако не в финальной версии. Вполне возможно, что Maxis выпустит соответствующий патч или что-нибудь вроде Gold-издания. Зато дата выхода остается прежней, что не может не радовать: всего лишь начало 2000 г. Ждем!

Дмитрий Бурковский

F-18 Super Hornet	11/01/99
ORCS: Revenge of the Ancient	11/01/99
Pharaoh	11/01/99
Pro-Pilot 2000	11/01/99
Rayman 2: Great Escape	11/01/99
Septerra Core:	
Legacy of the Creator	11/01/99
Sid Meier's: Antietam!	11/01/99
Spec Ops II:	
US Army Green Berets	11/01/99
Star Trek: New Worlds	11/01/99
Test Drive Off-Road 3	11/01/99
Wild Metal	11/01/99
NOX	11/02/99
Odium	11/02/99
Planescape: Torment	11/02/99
Tachyon	11/02/99
Reach for the Stars	11/04/99
F/A-18: Jahe's	11/09/99
Quake 3: Arena	11/09/99
Diplomacy	11/11/99
Age of Wonders	11/15/99
Close Combat IV:	
Battle of the Bulge	11/15/99
Desert Fighters	11/15/99
Diablo 2	11/15/99
Half-Life: Opposing Force	11/15/99
Swat 3D:	
Close Quarters Battle	11/15/99
Tribes Extreme	11/15/99
Battlezone 2	11/16/99
Interstate '82	11/16/99
Invictus:	
In the Shadows of Olympus	11/16/99
Messiah	11/16/99
Missile Command	11/16/99
Renegade Racer	11/16/99
Slave Zero	11/16/99
Theme Park World	11/16/99
Wild Wild West: Steel Assassin	11/16/99
Silent Hunter II	11/19/99
Indiana Jones & the Infernal	
Machine	11/22/99
Operational Art of War I:	
Clash of Eagles	11/22/99
Talonsoft's Rising Sun:	
Pacific Front	11/22/99
Tomb Raider:	
The Last Revelation	11/22/99
Star Trek: Klingon Academy	11/23/99
Legend of the Blademaster	11/29/99
Ultima 9: Ascension	11/30/99
Unreal Tournament	11/30/99
Декабрь	
Broder Zone	12/01/99
Daikatana	12/01/99
Mission Impossible	12/01/99
Test Drive Rally	12/01/99
Urban Chaos	12/01/99
Mechwarrior 3	
Expansion Pack	12/02/99
Die Hard Triloby 2:	
Viva Las Vegas	12/06/99
Hidden & Dangerous	
Mission Pack	12/29/99

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Все не слава Богу...

У Intel очередные проблемы. Что-то им не везет в последнее время: то, откуда ни возмись, появляются баги в уже готовых к релизу чипсетах, то еще что-нибудь приключится. На этот раз проблемы возникли с процессором Pentium III, точнее, с его серверной моделью – Pentium III Xeon 550. Ошибка проявляется на восьмипроцессорных серверах, в которых используются процессоры с 512 Кб или 1 Мб кэш-памяти второго уровня. Двухмегабайтная версия процессора работает без ошибок. Ошибка проявляется только на материнских платах Saber, производимых самой Intel. Остальные чипсеты работают исправно.

Память и сейсмические явления

А память продолжает расти. Цена на 64 Мбит чипы уже вплотную приблизилась к отметке в 20\$ и, скорее всего, к моменты выхода номера из печати перешагнет и эту границу. Похоже, над рынком памяти навис какой-то рок. Сначала тяжелая ценовая война, измотавшая производителей и приведшая к тому, что с рынка памяти ушли несколько известных производителей. Как следствие – резкое сокращение объема выпускаемой продукции. Постепенно обнаружился дефицит товара, и цены поползли вверх. А затем целая череда непредвиденных обстоятельств, начиная с часового отключения электричества на Тайване, где производится большая часть чипов, и заканчивая недавними землетрясениями, принесшими фирмам-производителям миллионные убытки. Так что память теперь на вес золота. И, соответственно, все периферийные устройства, использующие RAM (например, те же видеокарты, в особенности – последние модели, с 32 мегабайтами), также несколько поднялись в цене. По словам крупных фирм-сборщиков, повода для беспокойства пока нет, но никто не берет точно сказать, когда кривая роста цен превратится в кривую спада. Не стоит забывать, что 2000 год на носу, и все фирмы пытаются сделать какие-нибудь запасы, дабы не попасть впросак в случае, если из-за какого-нибудь мощного бага встанут фабрики по производству комплектующих. Что и говорить – смутное время.

Их ряды редеют...

Немного о грустном: в конце августа с рынка производителей графических чипсетов ушли три известных фирмы – Intel, Number Nine и Hercules. С первым кандидатом все понятно – корпорация решила

сосредоточиться на разработке и доведения до ума своих чипсетов и процессоров, но с последними двумя все несколько печальнее. И если Number Nine продолжит выпускать видеокарты на чипсетах других производителей, то один из старейших производителей – Hercules – ушел насовсем, канув в лету. Так и не стало производителя одного из первых графических контроллеров, умевшего показывать зеленые буквы на черном фоне. Вот тебе и здоровая конкуренция...

Восемь скоростей – еще не предел

Hewlett-Packard представила на суд общественности две своих новых модели CD-RW дисководов: CD-Writer Plus 9200e и CD-Writer Plus 9100i. Первый экземпляр являет собой внешний SCSI дисковод, записывающий диски на скорости 8X с тем, чтобы потом их прочитать в четыре раза быстрее (то есть 32X). Второй, в принципе, такой же, только вот интерфейс у него уже IDE. О нагрузке на центральный процессор и необходимом потоке данных можно лишь догадываться и грустить. Предполагаемая цена изделий – 499\$ за SCSI вариант и 299\$ за IDE дисковод.

DirectX 7 уже с нами...

Появилась долгожданная седьмая версия библиотеки драйверов DirectX от известной в узких компьютерных кругах фирмы Microsoft. Скачать можно на сайте той самой Microsoft. Напомню основные плюсы и достоинства новой версии: поддержка рельефного текстурирования и световых карт, оптимизация и усовершенствования поддержки 3D-ускорителей и прочие мелкие радости. На данный момент автор уже имел удовольствие наблюдать несовместимость DirectX 7 с рядом старых программ, написанных под более ранние версии данной библиотеки.

Savage 4 все еще жив

Известный производитель видеокарт для PC Diamond начал поставки своей последней новинки – Stealth III S540 Xtreme, использующий разогнанную до 160 МГц версию чипсета Savage 4. В остальном все как у других – 32 мегабайта памяти, работающих на тактовой частоте 166 МГц. Ожидаемая розничная цена – в пределах 100 долларов, что, в общем-то, не так уж и много за графический ускоритель третьего поколения. С другой стороны, уже есть прецедент выпуска карт на чипсете RIVA TNT2 по цене меньше 100 долларов, так что думайте сами, решайте сами.

Бомбоубежище для винчестера

Вот и дожили: появилась трехмерная защита для жестких дисков, названная SeaShell – 3D Defense System. Разработала ее фирма Seagate, она же и будет первой, которая станет использовать «Ракушку» для хранения винчестеров. Правда, в реальности все несколько иначе, нежели в пресс-релизах. Seagate разработала специальную полупрозрачную оболочку, которая, по словам создателей, будет защищать винт и от ударов, и от статического электричества, и, само собой, от потери информации в результате землетрясения, ионного шторма и кучи всяких других напастей. Потому и 3D – панацея от этих бед. Как говорится, все для блага клиента. Показали бы только этого самого клиента-то. Самое смешное, что при установке в корпус раковина снимается и убирается куда подальше. Эдакая сумочка для транспортировки, и ничего более.

Гость из прошлого

В середине сентября Zilog анонсировал новую линейку микропроцессоров для интеграции в различные системы. Самое интересное, что базисом для создания нового поколения чипов послужил старый, добрый, проверенный временем Z80, использовавшийся еще в ZX Spectrum. Правда, старичка изрядно доработали: добавили поддержку DSP, снабдили TCP/IP стеком и пр. В то же время – полная обратная совместимость. По утверждению фирмы-создателя, новый вариант процессора будет работать в 16 раз быстрее своего предшественника. Так что жив еще курилка.

Устройство, совместимое с Winamp

SRS Labs объявила о появлении модуля, реализующего аппаратно функции их шумевшего плагина для Winamp, – WOW. Плагин значительно улучшает качество звучания оцифрованных композиций, сжатых по алгоритму MP3. Маленькая коробочка подключается на аудиовыход звуковой платы и передает на колонки модифицированный звуковой сигнал. Название довольно-таки прозаичное – WOW Thing. И стоит такая вот вещичка каких-то 30 долларов, причем выигрыш в звучании действительно заметен, как говорится, невооруженным ухом. Страшно подумать – ведь еще каких-то полгода-год назад против MP3 были все, кто только мог, и формат чуть было не убили в зародыше. Но не успели, и это явно к лучшему.

Приставка выполнила недопустимую ошибку...

Мир слухами полнится. Так, несмотря на официальное опровержение представителей фирмы Microsoft, в массах муссируются слухи о скором выходе игровой консоли от этой корпорации. Консоль, по сути своей, будет ни чем иным, как компьютером без монитора и разъема под клавиатуру. Скорее всего, система будет работать на базе процессора Pentium III

500 МГц, использовать графический чипсет от nVidia, располагать 64 мегабайтами оперативной памяти и загружать программное обеспечение с DVD-ROM диска. Само собой, 56 kbps модем и винчестер. Одно из предполагаемых названий – X-Box. Операционная система без сюрпризов: Windows, встроенный Интернет-браузер на основе Internet Explorer. Выход намечен на осень 2000 года. И цена на все это добро около 300 долларов, что, согласитесь, более чем скромно. Непонятно только одно: зачем было изобретать велосипед, выпуская приставку, которая на самом деле – компьютер. Разве только для того, чтобы освоиться на рынке мультимедийных консолей. А здесь уже и соперники подходящие подобрались, чего стоит один только Dreamcast: выход в Интернет есть, почту читает, значит, будет домашним компьютером. И ведь Sony PlayStation 2 уже не за горами. Так что очень уж подозрительные слухи...

Еще кое-что о Voodoo4

И все же маркетологи 3Dfx не зря свой хлеб с маслом едят. Ждали вот объявления нового чипсета Napalm, а вместо этого получили еще немного сведений о его новых возможностях. В частности, 3Dfx объявила о том, что в Napalm будет использоваться собственный алгоритм компрессии текстур – FXT1. Причем абсолютно не совместимый с уже существующими DTX1 и DXT2. Как говорится, мы легких путей не ищем и пойдем своим путем, пусть конкуренты у нас потом лицензируют велосипед. Если вкратце, то FXT1 будет разбивать текстуру на блоки по 4*4 или 4*8, а затем сжимать их четырьмя различными алгоритмами. По заверениям специалистов компании, в теории можно достигнуть коэффициента сжатия 8 к 1. О поддержке новой технологии заявили три малоизвестных фирмы, занимающихся выпуском программного обеспечения. Так что о полномасштабной поддержке нововведения говорить пока не приходится. По-видимому, у 3Dfx серьезные проблемы с разработкой Napalm. Во всяком случае, представитель фирмы заявил, что раньше первого квартала 2000 года Voodoo4 можно даже и не ждать. Печально...

Компания S3 приобрела фирму Diamond Multimedia Systems за 165 млн. долл. Это приобретение позволит S3, являющейся одним из крупнейших производителей графических микросхем, занять место на рынках домашнего сетевого оборудования и средств мультимедиа.

Компания Matrox анонсировала плату Marvel G400-TV – наиболее мощный на сегодня продукт на рынке интегрированных устройств. Плата базируется на кристалле G400 (300 МГц UltraSharp RAMDAC) и реализует все его возможности, в т. ч. поддерживает технологию Dual-Head – вывод изображения на два монитора. Объем памяти типа SGRAM – 16 Мб. Дополнительные возможности – аппарат-

ный захват, Motion JPEG-кодирование видеосигнала, редактирование и нелинейный цифровой монтаж видео, превращающий компьютер в полноценный цифровой видеомаягнитофон. Захват изображения в формате PAL может производиться до 704x576 с частотой 25 кадров/с. Внешний соединитель «Marvel connector box» со встроенным TV-тюнером упрощает подключение к источникам и приемникам видеосигнала, обеспечивая вывод и захват видео- и звукового сигнала, в т. ч. с TV-тюнера, а также воспроизведение DVD на обычный телевизор. Плата оборудована транскодером MJPEG – MPEG2. В комплект входит программа видеомонтажа Avid Cinema и несколько игр с поддержкой Environment-Mapped Bump Mapping. Начало продаж намечено на IV квартал, предполагаемая цена PAL-версии – 325 долл.

31 августа 1999 г. корпорации Microsoft и Intel продемонстрировали на Форме Intel для разработчиков (Intel Developers Forum, IDF) действующую систему на базе процессора Merced под управлением 64-разрядной ОС Windows.

Разрабатываемая компанией Microsoft 64-разрядная версия операционной системы Windows будет совместима с ныне существующими приложениями благодаря тому, что операционные системы обеих семейств – 32-разрядная Windows 2000 и 64-разрядная версия Windows – основаны на общих исходных текстах и одинаковой модели программирования. Тем временем независимые поставщики программного обеспечения и разработчики приложений бизнес-класса уже готовятся к выходу 64-разрядной ОС Windows и архитектуры IA-64, осваивая инструментальный комплект программиста (Software Developer Kit, SDK) и набор драйверов устройств (Device Driver Kit, DDK) для Windows 2000, которые доступны уже сейчас. Поскольку обе операционные системы основаны на общих исходных текстах, приложения, разработанные с помощью текущих версий SDK и DDK, легко поддаются перекомпиляции для оптимальной работы в 64-разрядной среде Windows.

Компания Microsoft запланировала выпуск бета-версии 64-разрядной ОС Windows на первую половину 2000 года.

Председатель правления корпорации Microsoft Билл Гейтс намерен передать сумму в один млрд долл. на стипендии для студентов вузов. Это его самое крупное пожертвование на сегодняшний день. Стипендии Гейтса, посвященные новому тысячелетию, в течение следующих 20 лет будут расходоваться на проживание, питание и обучение примерно тысячи студентов высших учебных заведений, изучающих педагогику, математику и технические дисциплины, в год.

Александр Савченко, ViV

AQUA

EON

SPEC OPS 2:
GREEN BERETS

IMPERIUM GALACTICA 2

DIABLO II

AQUA

Разработчик

Издатель

Выход

Жанр

Massive Development

Massive Development

зима 1999 г.

симулятор подводной лодки /
бизнес-симулятор

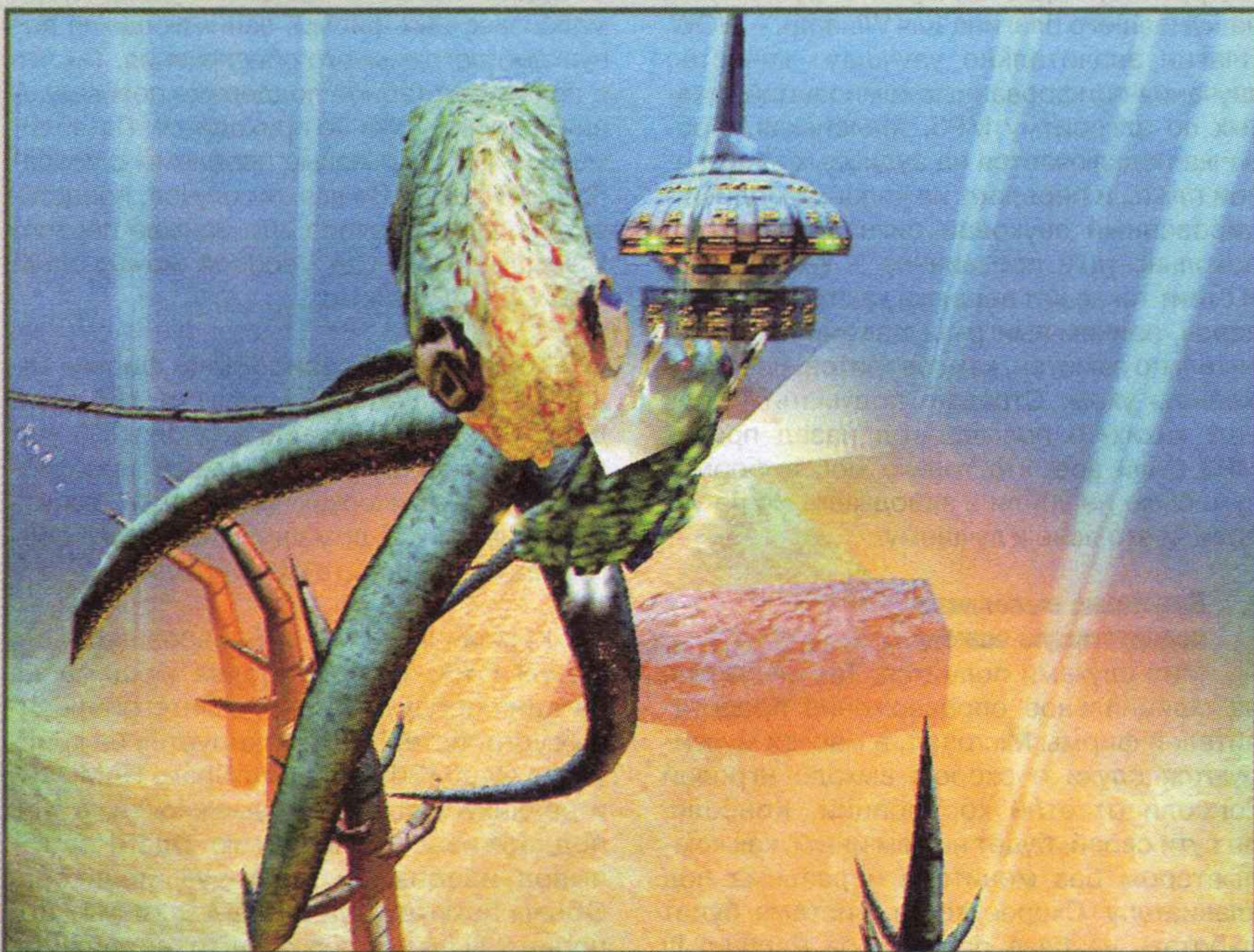
Предыдущая часть данной игры называлась «Archimedean Dynasty» и вышла уже достаточно давно. Вы могли наслаждаться (или поперхнуться) ею еще в начале 1997 года. Ее действие, напротив, разворачивалось в далеком будущем, и именно этот мир станет плеэйграундом для продолжения «Династии» — «Аквы». Человечество продолжало развивать науку и прикладные технологии, и так чудно складывались векторы развития, что все эти технологии прикладывались только к одному — к развитию вооружения. Главенствовало среди них самое разрушительное — ядерное оружие, а сказки про то, что никто в мире не осмелится первым его использовать, давно были забыты в силу своей полной несостоятельности. ООН, которая в меру своих слабых сил пыталась примирить враждующие государства, теряло влияние все быстрее и быстрее, пока не рассыпалось вовсе. Недалек оказался и тот день, когда человечество решило испробовать в деле очередную ядерную бомбу, за ней еще одну, и под конец только радиоактивная пыль осталась на просторах планеты.

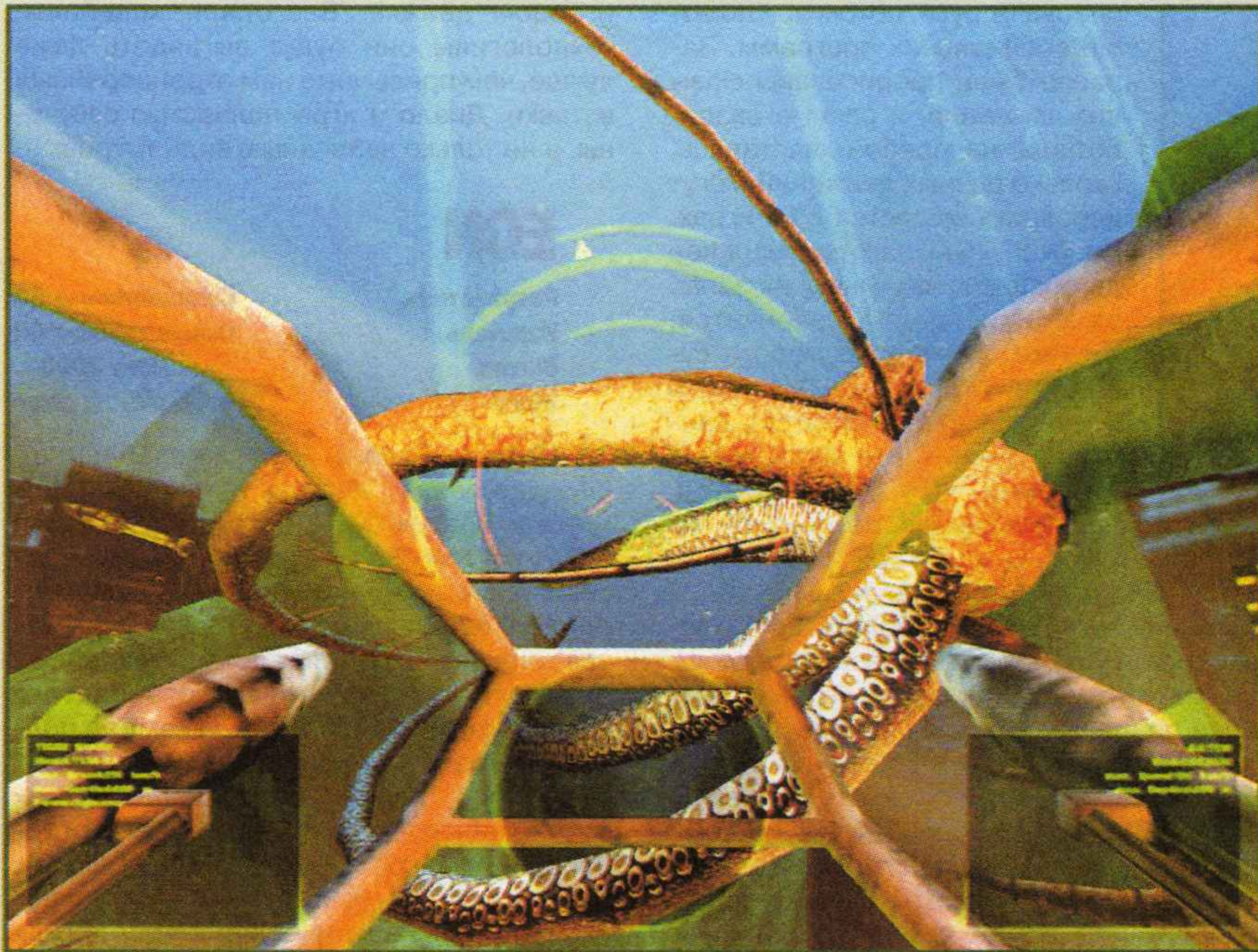
Но не стоит радоваться тому, что все так удачно сложилось. Человечество вовсе не погибло, как того заслуживало. В то время как научный прогресс шел вперед, прямоком к термоядерной войне, он попутно пожирал все имеющиеся ресурсы, в том числе и полезные ископаемые. Сме-

тя подчистую все, что можно было найти на поверхности земли, человечество вплотную занялось водными просторами. За широкой геологоразведкой последовали возведение шахт и бурение скважин, и тысячи городов один за другим возникали на дне морском. Вслед за добывающими предприятиями под воду переносились обрабатывающие, к ним добавлялись сперва общежития для рабочих, а потом и полноценные дома со всей городской инфраструктурой. Так человечество переселилось под воду.

Этот новый мир получил название Аква, откуда и title для второй части игры. Воздух является здесь самым важным товаром. Монополия на него дает не только баснословные прибыли, но и возможность политического контроля над населением подводных колоний. Со временем люди забыли о том, что можно жить на поверхности. Там царствовала радиация, и даже высунуть нос из морской пучины было невозможно. С другой стороны, гладь моря покрывал промышленный мусор, который сбрасывали туда на протяжении долгого времени, пока он не достиг толщины в сотни метров.

Главным героем, от лица которого вам придется играть и во второй части, является наемник по имени Эмеральд Флинт. Он не был новичком в ремесле подводного искателя приключений. В одном из заданий, на которое пошел Флинт, его постигла неудача, и он оказался в глубокой калоше. Первая часть начинается именно с того, что вам необходимо помочь Флинту выправить свое материальное положение, а в конечном счете ему пришлось столкнуться со всеми обитателями морского дна, открыть существование новой, искусственно созданной разновидности челове-





ка и вступить в бескомпромиссную борьбу за спасение Аквы.

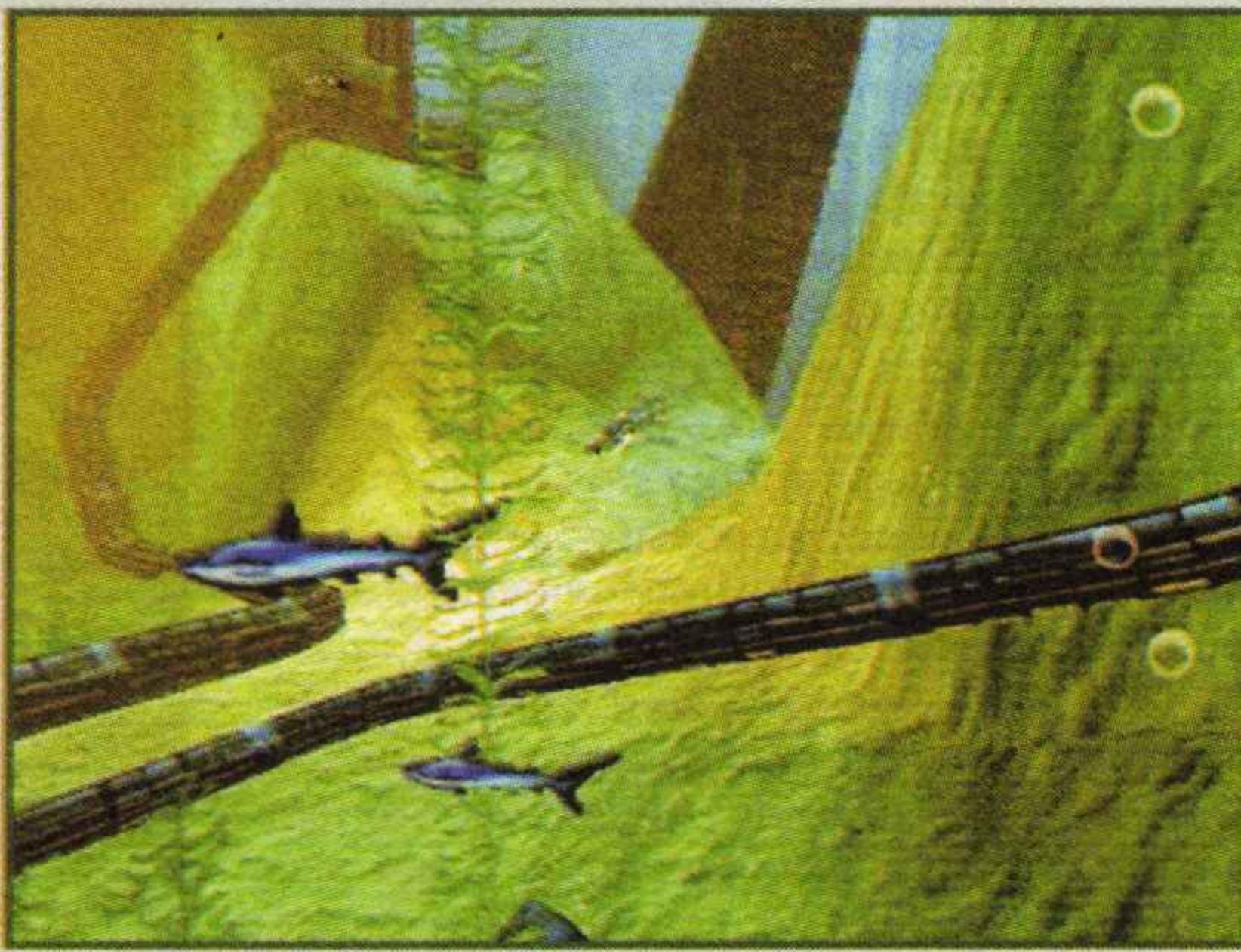
Время мира было недолгим, слишком недолгим для того, чтобы хоть кто-то успел им насладиться. После того как мы в прошлый раз покинули прекрасный подводный мир, победив в нем всех гениев зла, беда вновь сгустилась над его обитателями. На сей раз угроза пришла из самых глубин моря. Там, скрытые толщей воды, обитали коварные чудовища под названием Старейшие. Долгое время никто не имел представления об их существовании. Высокое давление и разреженность кислорода не давали возможности обитателям подводного мира исследовать столь отдаленные районы моря. Год за годом Старейшие жили, в тайне подготавливая коварное нападение. Но вот настал день, когда они пришли, и кажется, что любое сопротивление им будет бесполезным. Сможет ли Emerald Flint и на этот раз предотвратить угрожающую его миру катастрофу?

Emerald Flint будет действовать не один. Каким бы ни был он героем, самостоятельно он не в силах ничего противопоставить захватчикам из глубины. Но он может обратиться за помощью к народам, населяющим подводный мир, объединить их, убедить в возможности сопротивления, научить действовать сообща против общего врага. Для этого Флинту предстоит выполнить ряд миссий, в том числе задания, связанные с эскортом караванов, уничтожением противника по принципу «тройки», т. е. ударил, отступил, отправился на разведку и выяснение местоположение ключевых вражеских объектов. Из отдельных миссий, как дом из кирпичей, складывается сюжетная линия. Но не стоит опасаться того, что, ухватив вас за ошейник, авторы потащат вас по одному единственно пра-

вильному пути. Действительно, говоря о предыдущей части игры, стоило строго попенять немецким разработчикам из-за отсутствия свободы передвижения. Теперь все иначе. Подводный мир хотя и не безграничен, но огромен, и вы вольны бороздить его в том направлении, какое подскажет вам интуиция морского волка. Предложенная вам свобода выбора не гарантирует того, что любая альтернатива окажется правильной. Хотя сюжет предполагает разветвленность, не все линии приведут вас к победному финалу.

Если вам покажется, что осьминоги да водоросли – недостаточно интересная для вас компания, предложите поучаствовать в игре своим друзьям, сразившись с ними в кооперативном режиме, deathmatch'e или Capture The Flag.

Мир, который никогда не был проникнут духом порядка и организованности, теперь и вовсе рассыпается перед вашими глазами. Солдаты, некогда призванные служить законности, уже не в силах под-



держивать даже ее видимость. Теперь они тоже могут стать вашими врагами, и их желание разнести в клочки вашу подводную лодку далеко не всегда объясняется вашим противоправным поведением. Напротив, даже в тех случаях, когда вы выполняете благородную миссию, спасая морских рачков и улиток, не в меру ретивые солдаты могут наброситься на вас. Но если стражи порядка руководствуются понятиями о справедливости, пусть даже далекими от реального смысла этого слова, то пиратам нет дела ни до чего другого, кроме денег. В какой-то степени они готовы принять вас за своего, ибо видят в вас такого же одинокого искателя приключений, не имеющего ни друзей, ни настоящих союзников. Но ваши цели и желание помочь ближним, а не использовать их для наживы, кажутся пиратам странными. Поэтому они никогда не смогут полностью доверять вам, а это значит, в любой момент от них стоит ожидать удара в спину.

Не так-то просто провести черту между подводными пиратами и морскими торговцами. На первый взгляд, они находятся



по разные стороны баррикад. Но, приглядевшись, вы понимаете, что непримиримые враги образуют на самом деле одно целое: торговцы продают пиратам оружие и, в свою очередь, покупают у них награбленные товары. В этом мире каждый сам за себя, даже если это в конечном счете оборачивается ему в убыток. Но разумные обитатели морских просторов – лишь часть из тех, с кем вам придется столкнуться. Морские жители – от рыб до кальмаров – тоже снуют по всем сторонам, движимые своими мотивами, и поди объясни им, что ваша подводная лодка не такая уж и вкусная, как можно подумать, глядя со стороны. Подчас вмешательство стаи рыбешек может провалить тщательно продуманную операцию, а внезапно появившийся во время сражения осьминог – спасти вас от верной гибели.

Вы одиночка, и огромный мир, окружающий вас, всегда враждебен. Вы пытаетесь спасти его, но это не изменяет отношения к вам его обитателей.



Противостоять захватчикам из глубины океана можно лишь в том случае, если вы досконально изучите подводный универсум, увидите его слабости и научитесь ими пользоваться, поймете, какие скрытые силы приводят в движение этот беспорядочный, на первый взгляд, механизм, и заставите их служить себе.

Огромный мир, в который вам предстоит погрузиться в буквальном смысле этого слова, оказалось бы невозможно создать, если бы у разработчиков не было специальных инструментов для этого. Более года у немецких программистов ушло на то, чтобы разработать только один движок для игры, который был назван «Krass», то есть «бросающийся в глаза». Такое название движок получил не зря: его главной задачей является создать завораживающе красивый мир, который навсегда запомнится вам. Хороший игровой движок должен отвечать четырем основным требованиям. Ему следует быть простым в использовании, эффективным для прорисовки игровых объектов, доступным для расширения и улучшения, а также совместимым с другими разработками в области компьютерных игр. Как правило, считается, что если движок отвечает хотя бы двум из перечисленных требований, то он достаточно хорош. Разработчики из Massive Development постарались воплотить в жизнь все четыре.

Мы давно привыкли к тому, что обитатели компьютерных игр – идет ли речь о героях-протагонистах, их спутниках или монстрах – создаются при помощи анимации. Техника изображения здесь использовалась та же, что и в мультипликационных фильмах. Доселе никому и в голову не приходило, что может быть какой-нибудь другой путь. Но немецкие разработчики нашли его. Оказалось, что мультипликация воздвигает перед создателем компьютерной игры непреодолимые рамки, которые невозможно перепрыгнуть. Поэтому авторы игры решили пойти совершенно иной дорогой, положив в основу своих существ математическое моделирование.

Что это означает? Возьмем такого рас пространенного обитателя морского дна, как осьминог. Как обычно изображали его в играх? Гигантского моллюска рисовали

сперва от руки, потом при помощи специальных программ. Заранее были прорисованы фазы его движения, и разные разработчики наперебой хвастались, сколько разных движений могут исполнять существа в их играх. Но, сколько ни заготовь заранее движущихся картинок, их запас рано или поздно закончится, в то же время тело любого существа способно выполнить бесчисленное множество движений (почитайте Кама-сутру, например). И существует метод, при помощи которого можно научить компьютерное существо этому бесконечному набору

движений. Для этого оказалось достаточно описать каждый мускул твари при помощи математической формулы, заложив в нее пределы сжатия и растяжения, углы поворота и так далее. У осьминога восемь щупальцев, и каждый дюйм их движется самостоятельно, руководствуясь общими законами анатомии моллюска. Поэтому гигантская тварь сможет извиваться так реалистично, как еще никому не удавалось изобразить. Подобная технология позволит также создавать совершенно невиданных монстров – мутантов и роботов.

Особенное значение разработчики придают световым эффектам. И в самом деле: на морском дне темно, ибо солнечные лучи не в состоянии достигнуть дна. Поэтому работа со светом превращается из рядового feature'a в основной визуальный инструмент, при помощи которого перед нами глазами будет нарисовано морское дно. Представьте, что вы одни на тысячу миль под водой, и лишь маленькие фары вашей лодки освещают непроглядную толщу синего пространства. Но вот впереди появляются световые пятна; это гигантские прожекторы прочерчивают линии над крышами далекой подводной колонии. Вы подплываете ближе, и вот уже можно различить освещенные окна зданий; свет гладит стены морского города, вырисовывая его все четче с каждым мгновением. Подводные симуляторы всегда отличались особенной красотой, и развитие технологии позволяет им все больше радовать глаз. После того как вы произведете выстрел, дула ваших пушек еще некоторое время будут светиться тусклым красным цветом, вызванным нагреванием; гигантские подводные корабли не просто взрываются, но разлетаются на мельчайшие осколки, каждый из которых вращается и скользит в воде, устремляясь на дно в соответствии с физическими законами.

Вместо того чтобы прокручивать видеовставки в перерывах между миссиями, теперь разработчики предлагают нам сценки, основанные на самом

игровом движке. Благодаря новейшим технологиям они будут выглядеть даже лучше, чем привычные нам отрендеренные вставки. Диалоги игры полностью озвучены, а не только написаны в виде титров.

EON

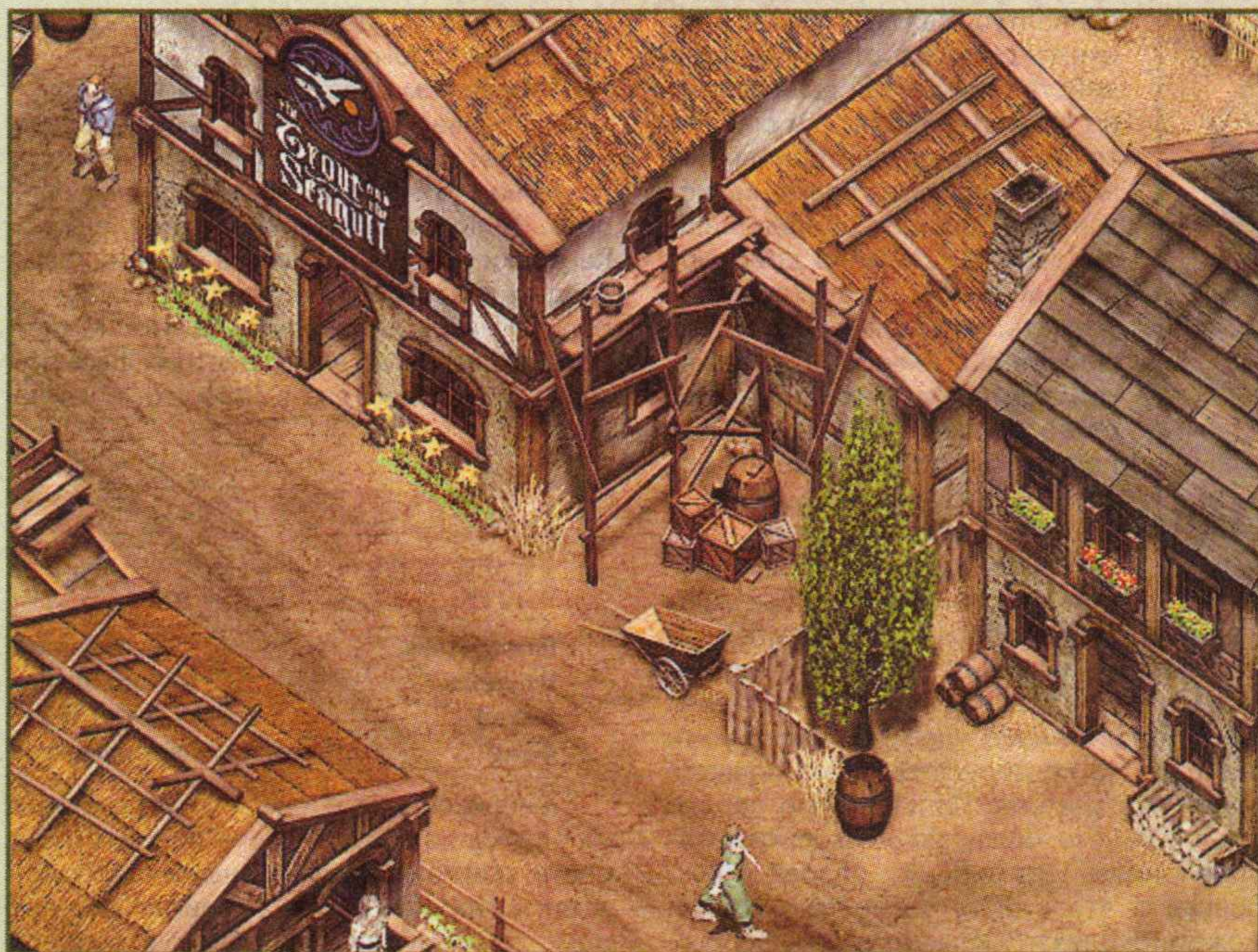
Разработчик
Издатель
Выход
Жанр

Computerhouse AB
Computerhouse AB
зима 2000 г.
role-playing game

Игра «Fallout» от незабвенной Interplay ввела славную традицию – чем меньше красок будет потрачено на ролевую игру, тем она лучше. Сколько бы человеко-часов ни ушло на ручную отрисовку однообразных пейзажей «Baldur's Gate», все они, кажется, представляют собой лишь различные оттенки грязноватого красно-коричневого цвета. И кому не подержать такую славную традицию грязерисования, как не скандинавам. В их стране ничего, кроме серого цвета, отродясь не бывало, и потому новый ролевик будет выглядеть точь-в-точь как старичок «Fallout»: изометрическая перспектива (сверху-сбоку), тусклые ландшафты и безрадостная атмосфера по принципу «почему не стоит стараться дожить до завтрашнего утра». Чем же творение шведов будет отличаться от классики, порядком уже устаревшей? Прежде всего ролевой системой. Многие думают, что только англо-говорящие страны способны создавать RPG-миры. Ан нет, такое бывает даже в Швеции. И система эта, если походить скандинавский мох, далеко позади оставляет такое занудство, как «Advanced Dungeons and Dragons», ту самую игру, на которой основаны когда-то хваленые, а теперь уже изрядно поднадоевшие «Врата Балдура».

Разберемся, чем же шведы достали классику. А что больше всего привлекает нас в ролевом жанре? В основном это две возможности – убивать и развиваться. И именно тут шведы решили разойтись. Начнем с убийств. Обычно в ролевых играх монстров уничтожают по принципу «капля камень долбит». Долбишь его, понимаешь, долбишь... Сколько крови могут попортить





обычные маленькие гибберлинги или стадо скелетов! Но потомки отважных викингов не согласны терять время на подобную ерунду. Они привыкли так: хрясть боевым топором, и конец человеку. Если разобьются, то так и вернее. Представьте, что вы получили пулю в голову. Сколько у вас потеряно этих самых хит-пойнов? Про хит-пойнты не знаю, а гроб уже заказан. Как в жизни, так и в игре; одного попадания будет достаточно, чтобы расправиться с противником. Это уже третья победа здравого смысла над лайф-баром; первая из них была достигнута, если кто помнит, в приставочной игре «Bushido Blade», которая выдавала себя за файтинг, а на самом деле суть ее такова: первым рубанет противника мечом, тот и победил. Второго шанса уже не давалось. Далее пошли симуляторы спецназа, и вот, наконец, реализм убийства достиг и того жанра, который больше других претендовал на сходство с действительностью.

А вот и вторая черта – развитие по спирали. Скажите, когда вы в последний раз повышали уровень? Сидите вы, к примеру, вечером и распределяете очки по умениям... Чушь, конечно, в жизни не бывает ничего подобного. А уж тем более в «*Might and Magic*»: помните, как приходилось не только набирать опыт для получения уровня, но еще и специально тренироваться для этого? Все это куда больше смахивает на бойскаутскую игру, чем на реальную жизнь. В шведском ролевике все иначе: вы повышаете свое умение именно в том действии, каким конкретно занимались. И никак иначе. Про уровни можно забыть. Ролевая система эта существовала до сих пор в виде нецивилизованном – бумажном. Но зато пользуется в Швеции огромной популярностью (то ли английского там не знают, то ли

чувство национальной гордости велико; а может, и вправду игра хорошая). В нашей стране о ней, естественно, никто толком не знает, а если узнать и захочет, так обломает зубы о великий и могучий шведский язык. Посему ловите шанс ознакомиться с заморской диковиной.

Как и положено в хорошей ролевой системе, во главе всего идет длинная эпическая история о королях и народах, о великих завоеваниях и благородных героях. Из всего этого великолепия в саму игру удалось вставить не так-то уж много, но то, что есть, сделано со всем старанием. События развернутся в стране по названию Soldairn. В этом королевстве вспыхнула гражданская война и разлилась почти по всем 120 000 квадратных километров ее площади. Да, именно километров, вы не ошиблись. Хватит с нас американских игрушек и измерения длины в милях. Гражданская война, как это обычно бывает, разлилась из-за непродуманной внутренней политики.



Шведы обещают, что сюжет игры не будет ограничиваться примитивностью. Буржуазные революции в Англии и Франции (если кто-то не помнит) начинались чаще всего после того, как представители монаршего рода издавали новый, непопулярный указ или вводили очередные налоги. То же самое произошло и в королевстве Soldairn. Местный правитель не смог придумать ничего более губительного для своей репутации, как урезать права и вольности аристократических родов, поставив жирную точку на золотом веке солдэрианского дворянства. Короля звали Sachsar Lion, он отличался независимым характером – настолько, что порой увлекался, извините за выражение, политическим бонапартизмом. Проще говоря, шел против течения. Аристократы были не просто прихлебателями, с которыми король пировал за длинным столом. Нет, само королевство изначально было поделено на герцогства, и каждый герцог мнил себя персоной крайне значительной. На протяжении всей истории эти герцоги были лояльны по отношению к королю, но после такого хамства решили пересмотреть свои позиции. Недолго думая, разобиженные феодалы составили заговор против короля и были готовы уже отобрать у него скипетр вместе с головой. Посмотрев на это, соседи Soldairn'a решили, что такое у себя под боком терпеть они не в состоянии, и страна, расположенная к северу от королевства, объявила против Солдэйрна не просто войну, а настоящий крестовый поход. Далее события разворачивались по принципу домино: одни шкаф с книгами сшибал другой. Заваривший всю эту кашу король пытался как-то восстановить контроль над ситуацией, но мог только бессильно наблюдать за развалом своего королевства. Чем дальше, тем меньше остается места для совпадений. Выясняется, что коварный мятеж затеял именно тот герцог, чьи владения были расположены на севере, – Amirro Silverspar. Очевидно, что обе напасти, свалившиеся на королевство, тесно связаны. В те времена эльфы и гномы еще не вступили в вооруженное столкновение и старались сохранить нейтралитет.

Однако упоминание об эльфах и гномах да не введет вас во искушение. Единственная раса, за которую вы сможете играть, – это люди, а из классов представлены только четыре: маг, воин, вор и рейнджер. У персонажа предусмотрено девять базовых характеристик: сила, телосложение, ловкость, харизма, образованность, разум, воля – все это не бог весть какие нововведения, а вот два последних параметра – зрение и слух – могут заставить нас удивиться, ибо, как правило, играют лишь незначительную роль в RPG. Во время создания персонажа вы можете установить значения этих основных параметров



бы палтус. Каждый NPC в игре имеет свой собственный курс действий. И ежели вы, скажем, по природной глупости спрячетесь в лесу и останетесь там лет на пять игрового времени, истребя белок и собирая шишки, то NPC спокойно доиграют без вас, а вам останется недоумевать, почему игра вдруг закончилась. Скверной привычкой компьютерных попутчиков стало прекословить вам. Если раньше они только и могли, что заверещать что-нибудь типа «Такого скилла у меня нет», то теперь у них, видите ли, собственное мнение и особые жиз-

ненные цели. Началось все это опять-таки в «Baldur's Gate». Шведы, как мы видим, хорошо учили уроки и законспектировали все, что когда-либо удавалось исполнить Interplay. Но не обошлось и без попыток превзойти учителя. Попутчики по партии станут умнеть сразу по нескольким направлениям. Во-первых, разработчики обещают, что этакий подсобный гоблин может предложить нам выполнить особый квест, нацеленный на повышение его, гоблина, благосостояния. К сожалению, не совсем ясно, будет ли это просто заложено в сценарии (тогда что же тут нового), или же компаньоны станут «ловить» на ходу генерируемые квесты и выбирать из них те, что им больше по вкусу. Вторая черта – обидчивость. Это мы тоже проходили, а вот третья способность, при помощи которой шведы решили «оживить» своих персонажей, состоит в необходимости разговаривать с ними. Черт его знает, как это доблестные разработчики собрались реализовать, но задумка такая. Вы, этакий Билли Кристалл, предлагаете своему гоблину прилечь на кушетку (или то, что там будет в походно-боевых условиях) и живописать свое прошлое, настоящее, била ли его в детстве мама (если била, то чем), пишется ли он ночью не туда, куда задумано, снятся ли ему по ночам отрубленные головы и пр. Получив развернутые отчеты, вы анализируете это и таким образом лучше узнаете душу своих подопечных. Но зачем это делать, пока неясно, а как делать – тем более. Но звучит забавно.

Остро встанет у вас и национальный вопрос. Эльфы и гномы изволят ненавидеть друг друга лютой ненавистью. Причин тому можно найти множество, но основная состоит в том, что эльфы – это не гномы, и наоборот. Отсюда правило: не держите гнома рядом с эльфом, то есть помещать этих персонажей в одну партию нельзя. Но не сложно понять, что разработчики не зря ввели эти неприятности. На очередном витке сюжета нам придется-таки объединить разных зверьков под одним

флагом, и там будете вертеться между ними, чтобы не погрызлись.

Что же нам делать с этой игрой? Грустить. Ролевая система очень интересная и обещает много новых, не испробованных ранее возможностей. Значит, придется играть. А вот графическое исполнение... Картинки наводят тоску уже сегодня. Увы, создать красивую и в то же время глубокую ролевую игру мало кому удастся. Может быть, скинемся на набор цветных фломастеров да пошлем его в Швецию, пока не поздно?

SPEC OPS 2: GREEN BERETS

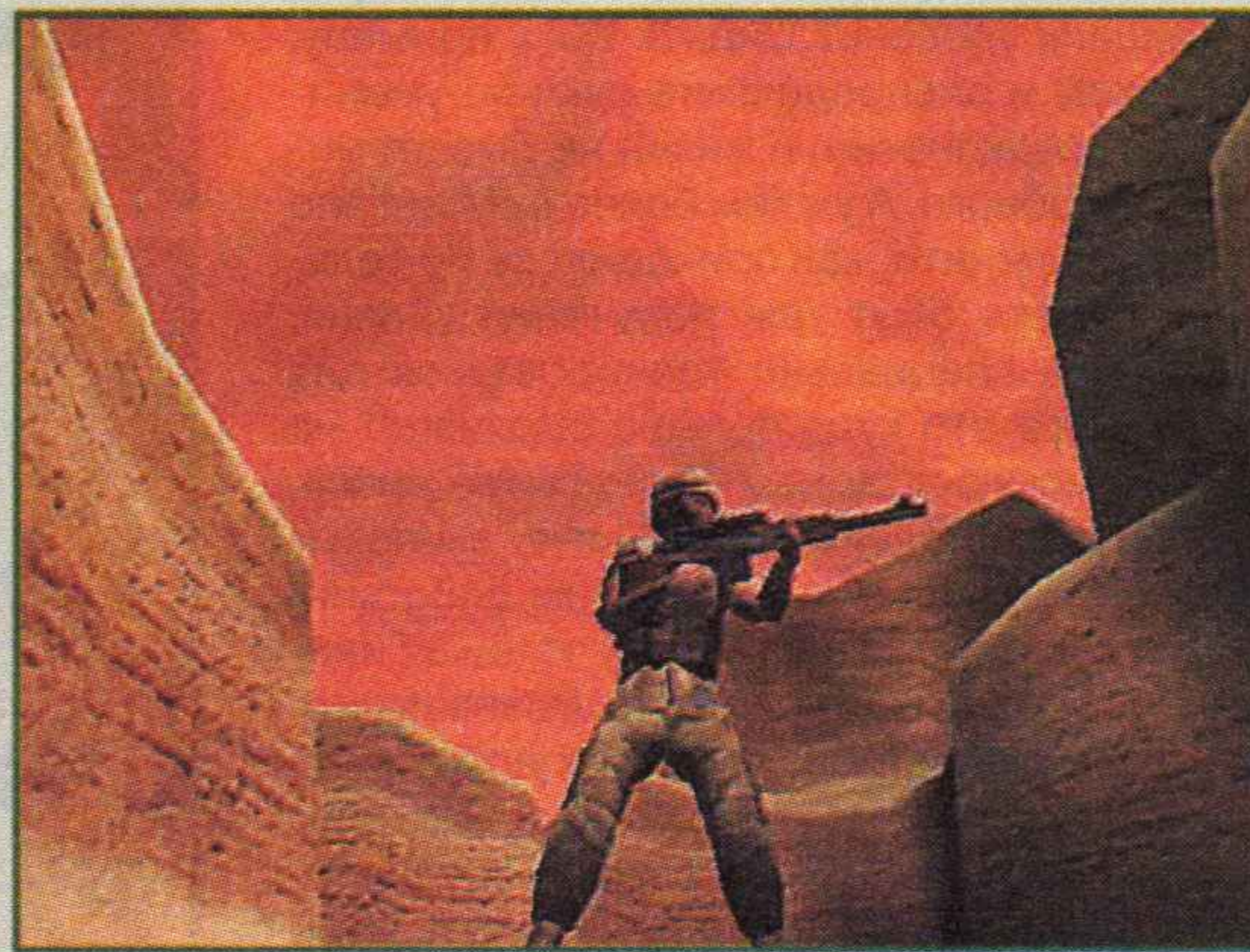
Разработчик
Издатель
Выход
Жанр

Zombie
Ripcord Studios
осень-зима 1999 г.
симулятор бойца спецназа

Американские спецназовцы не знают ни отдыха, ни покоя, ни того, зачем, в сущности, они воюют с очередными террористами, которым другие американские ведомства бодро продают самое совершенное оружие. Вот почему создавать игры про американские особые отряды, бьющиеся за мир во всем мире с помощью штурмовых винтовок, можно долго и с удовольствием. Мы уже не раз были свидетелями «Специальных операций», и вот теперь нам предлагают нацепить на голову зеленые береты.

Для тех, кто не понял, в чем здесь фишка, следует пояснить. Ежели в первых частях данного боевика мы играли за американского рейнджера, то теперь нас переводят в совершенно другую часть – в «зеленые береты». Но коли вы решили, что вот тут-то задания нам станут попадаться другие, то разочаруйтесь: цели миссий остаются прежними. Среди них фотографирование секретных объектов противника, спасение заложников, уничтожение конвоев и забота о многочисленных иноземных предателях, желающих продать родину за пару баксов.

Разработчики постыдились класть в основу игры движок от предыдущей части и смастерили новый, присвоив ему, со-

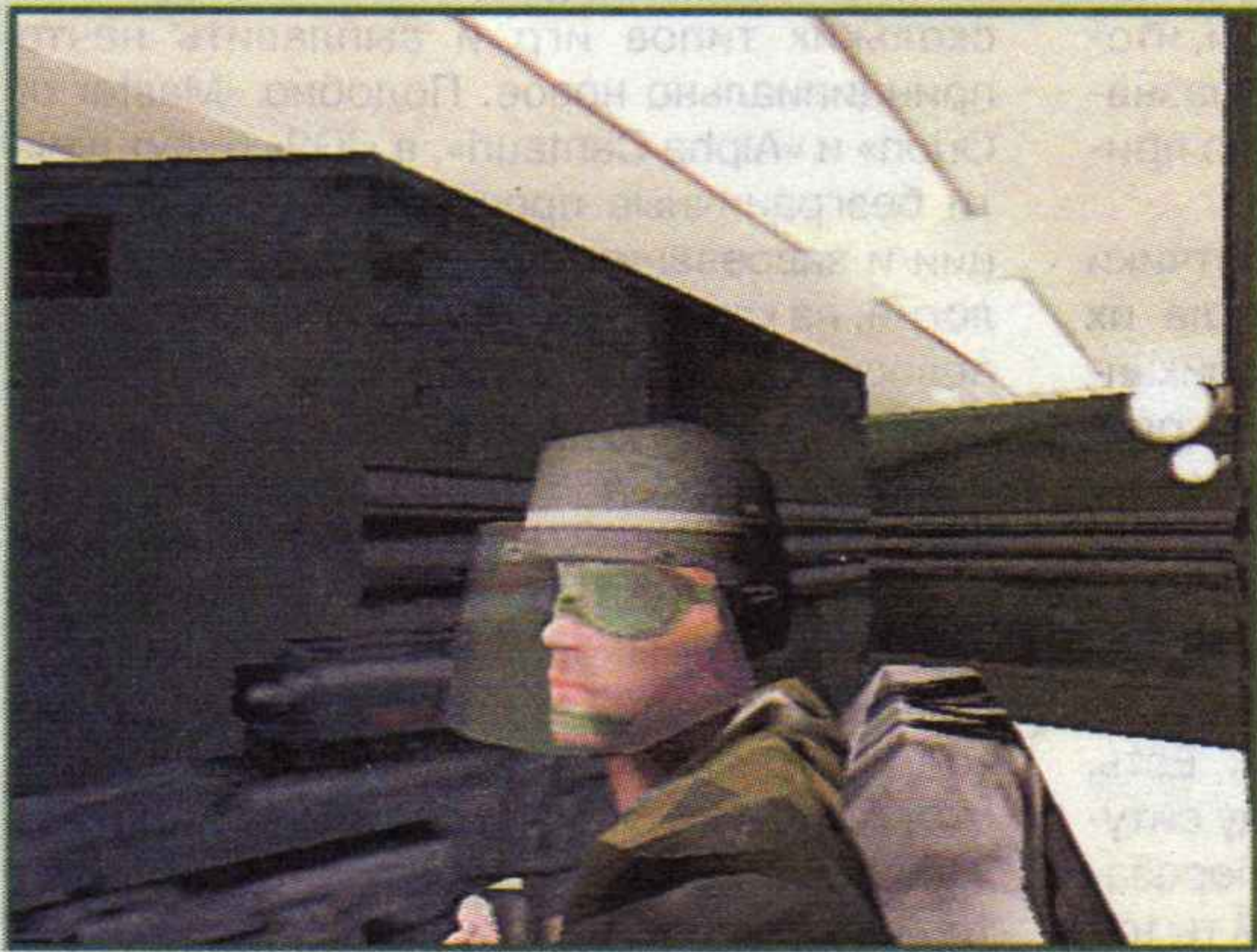


в размере от трех до восемнадцати. Количество скиллов еще не определено с точностью, но их будет где-то около тридцати-сорока. И вновь шведы демонстрируют свои странности: помимо обычных умений, таких, как владение мечом и кирпичом, нам предложат поучиться и совсем уж экзотичным – скажем, обольщению. К слову, скилл «seduction» далеко не новость в ролевом жанре, но еще не создано ни одной игры, в которой им позволяли пользоваться сколь-нибудь достойно. Если раньше компьютерные ролевые игры ограничивали вашу головную боль параметрами и умениями, то вот уже несколько лет нас нагружают еще и «чертами» (они же «perks» или «traits»). Создание персонажа не ограничивается его генерацией в начале игры. Вы уже начнете свои приключения, а ваш герой все еще формируется как личность. В процессе игры вы не только получаете перки, но и определяете свой элаймент – то есть встаете на сторону добра, зла или остаетесь нейтрально ориентированным.

Игра будет состоять из глав, в каждой из которых вам надлежит выполнить определенный квест. Всего таких глав намечается тридцать пять, но это только те задания, которые прямым ходом влачат вас к финалу игры. Будет еще и масса мелких дополнительных. Любой конфликт имеет несколько способов разрешения: от отсечения головы источнику такового конфликта до ласкового его увещевания и последующего помещения в больницу им. Кащенко. Каждый ваш поступок ложится на ту или иную чашу весов, которым, в конце игры предстоит определить судьбу королевства. Например, вам представится случай спасти или не спасти определенного аристократа и т. п. После такого начала стоит ли говорить о количестве концовок? Сметливый читатель смекнул, что концовок будет видимо-невидимо: одна хорошая, другая еще более хорошая, третья еще лучше, чем более хорошая, а в четвертой всех убьют. Точное количество пока не называется, равно как и условия их достижения.

Свыше двухсот различных предметов станут входить в ваш инвентарь – от оружия до курительных трубок и вяленой ры-

ответственно, цифру «2»: Viper 2 engine. По идее, он должен одинаково хорошо справляться как с миссиями, происходящими внутри помещений, так и с изображением беготни на открытом воздухе. Как мы могли помнить, предшественники зеленобереточных, рейнджеры, не очень уютно чувствовали себя внутри помеще-



ний и предпочитали щеголять полигонами снаружи. Причина этого скрывалась то ли в специфике работы рейнджера (в вольном переводе – «рыскающего»), то ли в недостатках движка – судить вам. Зданиями дело не ограничится – спасать человечество предлагается также под землей (в просторных бункерах) и на воде (на огромных многопалубных кораблях длиной в пятьсот футов).

Всегда интересно смотреть на то, как в кино вражеский охранник принимает за шум шагов звук разбитой бутылки, которую герой бросил в противоположную от себя сторону. Вот и нам выпал шанс подурочить окружающих. Другая возможность, которой одарены «зеленые береты» – это бить фонари. Несложно догадаться, что в темноте берет менее заметен. Для того чтобы не портить тишину выстрелами, в комплект входит армейский нож.

Весь мир стонет и плачет, ожидая, когда его придет спасать честный американский солдат. Плакать в данной игре станут Германия, Пакистан, Северная Корея, Таиланд и даже Антарктида – побегать придется изрядно. Что, например, делать американскому захватчи... Простите, освободителю в Антарктиде? Очень просто – ребята из NASA опять уронили искусственный спутник. И добро бы на голову Монике Левински, ан нет – угодил он прямо в ледниковую пустыню. Где его и предстоит искать наперегонки с противником. В Пакистан же нас отправляют с миссией, прямо скажем, миротворческой – предотвратить военный конфликт, назревающий между этим государством и Индией. Надо полагать, что к этому времени уже будут нанесены предупреждающие ракетно-бомбовые удары по всей линии границы, уничтожив всех мирных жителей, так что иметь дело нам придется исключительно с террористами с обеих сторон.

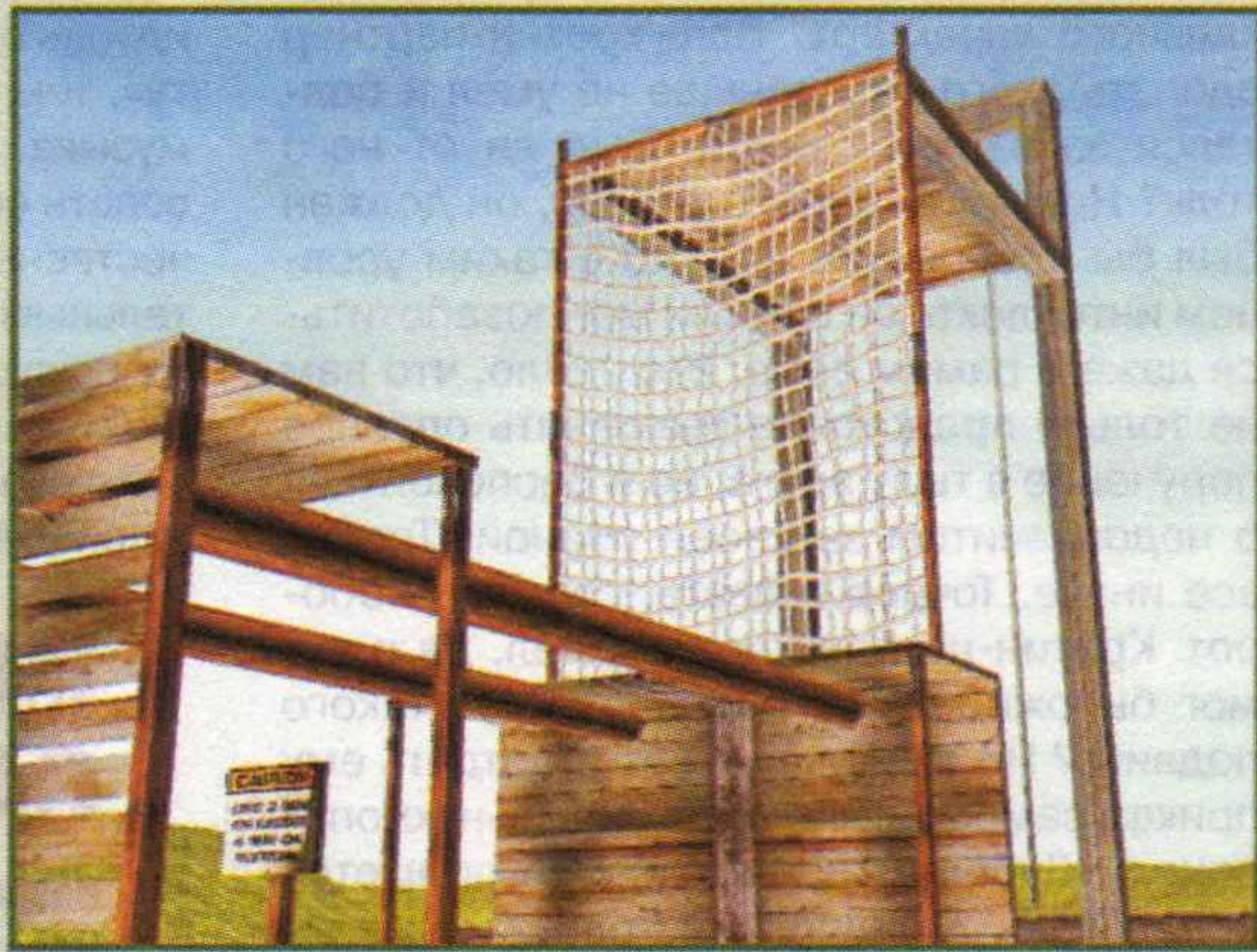
Страшно подумать, сколько времени было загублено зря разработчиками, пока они записывали «настоящие» звуки «настоящего» оружия и сканировали текстуры для игры, проводя сканером по реальным стенам и потолкам. Казалось бы, погромел ножницами о дырокол возле микрофона, вот тебе и выстрел. Но нет – реализм вам подавай. Для того чтобы движения «зеленого берета» были естественными, была использована незаменимая штука – motion capture. Однако удивить сегодня этой малостью уже нельзя, и разработчики задумались, как бы еще реализма добавить. И придумали: моушен-кэпчеонили (motion capture) они не простого человека или там артиста, а самого что ни на есть настоящего «зеленого берета», правда, уже бывшего. Но бодрый старикашка, разменяв очередную десятку, в отставку не собирается и до сих пор служит инструктором для зеленых «зеленых беретов» (в смысле – новичков). Разработчики рассудили, что настоящий солдат двигаться будет гораздо реалистичнее, чем простой человек.

Что же пришлось выделять полуставному вояке? Его заставили не только бегать, прыгать, но и плавать (правда, не указано, каким стилем), ползать по лестницам, а также (привожу дословно) «use inventory». Мало? А вы вспомните, какой огромный мешок таскает на себе спецназовец. Что твой бургер, когда идет на пикник. По идее, каждую из тех штук, что он с собою носит, можно будет не только применить, но и посмотреть, как это красиво получается у персонажа. Ушли в прошлое времена, когда герой просто «применял что-то на что-то». Однако на этом разработчики не успокоились и, решив, что ветеран еще недостаточно отработал свои доллары, заставили его принимать пули и кувыряться при этом в разных позициях. Пули, естественно, были холостыми, но тут встает проблема: если человека долбанет в грудь даже холостой пулей, это очень больно. Ведь если на самом деле столкновения тела с пулей не было, то нельзя говорить о реализме падения «убитого» ветерана. Вот на какие жертвы приходится идти людям, чтобы вы смогли поиграть в очередной симулятор.

И, естественно, еще раз мы слышим заверения в том, что пули будут поражать цель точно по той траектории, по какой надо. Помните, как, скажем, Джеймс Вудс отстрелил руку вампиру в одноименном фильме? Поглядим, удастся ли нам повторить его подвиг. Впрочем, в предыдущей части игры «правдоподобность» движения пули выразилась в том, что кусты оказа-

лись железобетонными и прятаться за ними было так же надежно, как в бетонном бункере от дротика. Еще тогда у разработчиков возникала догадка, что где-то здесь таится неточность, но только теперь они догадались позволять выстрелам проникать сквозь заборы, листву и даже некоторые типы стен. Но даже если вы пробьете руку или ногу противнику, у него всегда останутся еще конечности, чтобы доставить вам неприятности. Обсчет повреждений, проводимый в зависимости от места попадания, будет выражен в двух формах: во-первых, раненный в ногу сможет только ползать и пр. А во-вторых, всякому типу ранения соответствуют красочные движения, исполненные нашим знакомцем-ветераном. Раненный террорист не преминет отступить, оставляя позади себя широкие пузырящиеся кровавые следы, по которым вы сможете вычислить его, если жажда убийства обуяла вас больше, чем стремление экономить патроны.

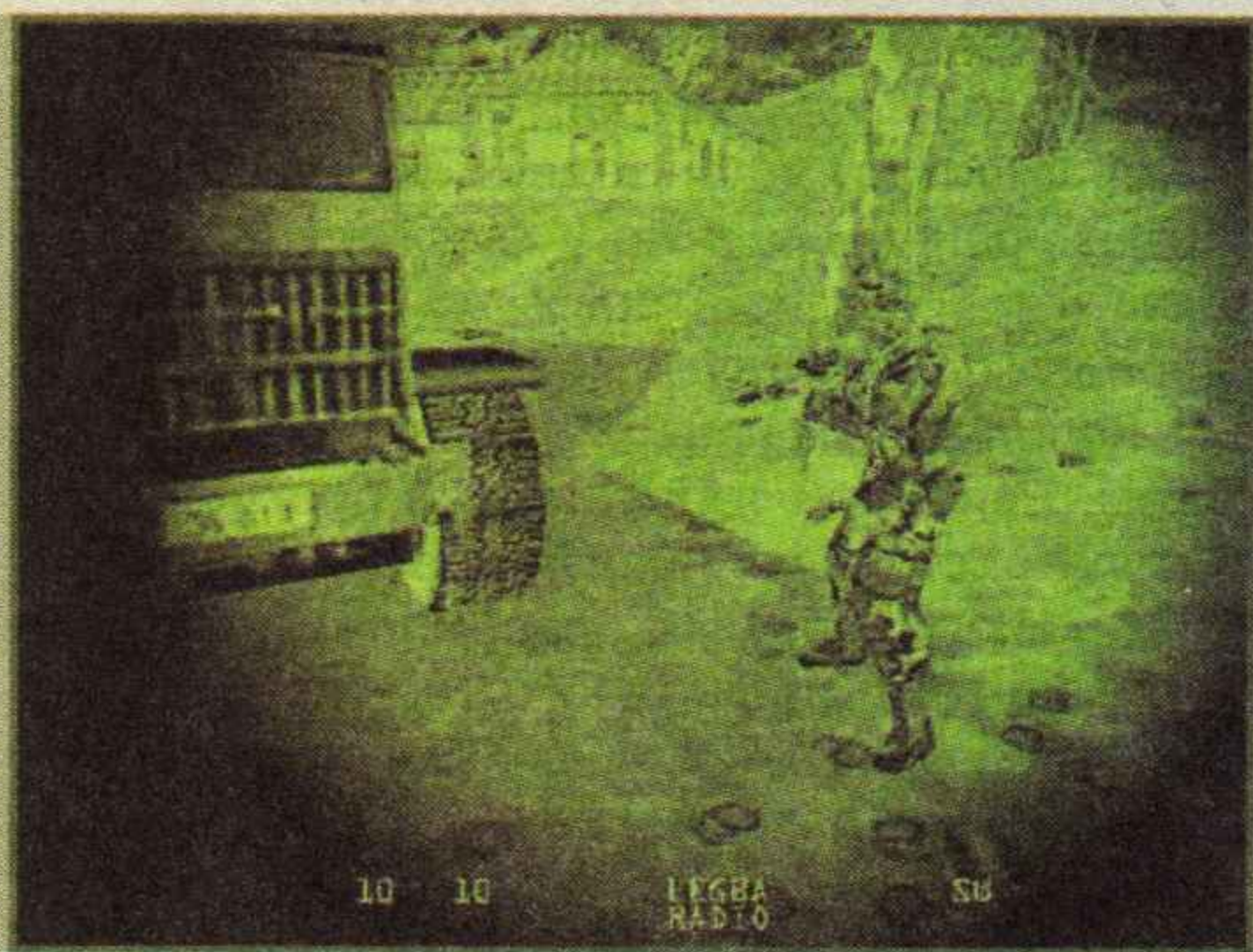
Прежде чем отправиться на бой с врагами американской демократии, полезно подумать, с кем именно вы будете иметь дело. Возьмем, к примеру, снайпера. Он опасен на больших расстояниях, и, ежели вы идете по открытой территории, а где-то вдалеке видно многоэтажное здание, можете не ломать голову, кто это вас убил. А вот вблизи снайпер по большей части беззащитен. Его взгляд направлен вне помещения, в котором он находится, и все внимание привлечено к происходящему внизу. К тому же, насколько можно судить, у вражеских снайперов почти не бывает напарников-наводчиков, которые могли бы



их подстраховать. У других разновидностей террористов также есть свои сильные и слабые стороны. Однако у палок обычно бывает два конца, так и в вашем взводе солдаты также мастера не на все руки и всегда готовы оплошать в той области, в которой не являются специалистами. Открытым остается вопрос о соотношении стратегической и тактической частей, сиречь планирования операции и ее выполнения. Разработчики подчеркивают, что принимать решения вам предстоит на лету и оценивать численность противника в процессе его уничтожения. Некоторые,

может быть, станут жалеть о развернутой подготовительной части, которая так усложняла другим жизнь в «Rainbow Six». Но в самом деле — зачем солдату мозги? Они же только место занимают.

Основной функцией вашего напарника по-прежнему остается мешать вам. Для того чтобы помочь ему в этом, предусмотрен трехмерный интерфейс. Теперь



нам придется сражаться не только с помощником, но и с интерфейсом. Перед вашими покрасневшими глазами будет вертеться трехмерная карта, и, ткнув мышью в произвольное на ней место, вы отправите в данном направлении напарника. По всей видимости, единственная цель данной возможности — отослать недотепу подальше от себя, чтобы не путался под ногами. Если вы еще не поняли, зачем потребовалось вводить такую опцию, поясним на забавном примере. Скажем, вам потребовалось выполнить операцию локального характера. Ваш кретин-партнер сделать этого сам раньше не умел и болтался за вашей спиной. Был ли от него толк? Никакого. Строго говоря, он должен был бы прикрывать вас; но с таким уровнем интеллекта он вряд ли мог позаботиться даже о самом себе. Выходило, что вам не только предстояло выполнять опасное поручение в тылу врага, но и беспокоиться о недоразвитом за своей спиной. Теперь все иначе. Точнее сказать, совсем наоборот. Кретин-партнер не поумнел, да и кто мог бы ожидать от разработчиков такого подвига? Но теперь вы можете отдать ему приказ самому выполнить локальную операцию. Дуболом пойдет и тупо примется исполнять командирский приказ; а вот вы как раз и станете прикрывать ему тыл.

Среди прочих достоинств, которые авторы игры видят во введении трехмерного интерфейса, имеется и психологический аспект. Они заметили, что для сознания игрока достаточно сложно переключаться в разгар боя с трехмерного сражения на двухмерную карту. С объемным планом местности переводить рубильник в мозгах не придется. Но самое главное — новый тип интерфейса позволит включить в свою команду не одного помощника, а сразу трех! Прямо не знаешь, радоваться этому или тут же подавать в отставку. Но создатели игры веселы и уверенно заявляют, что их

последователи ухватятся за трехмерный интерфейс как за спасительную палочку жанра. Не обошлось и без многочисленного сетевого режима. Разработчики надеются, что его станут использовать настоящие «зеленые береты» в качестве тренировочной программы — может, так оно и будет. В меню будет deathmatch, командный deathmatch, Capture the Flag и King of the Hill. Но самое забавное состоит в том, чтобы пройти любую из миссий, предназначенных для одиночной игры, вместе с приятелем.

Сильно прокололись разработчики в вопросе с музыкой. Беда постигла их страшная. В самом деле, разве американские спецназовцы слушают Мадонну, когда вышибают мозги террористам? Даже не будучи входим во внутренние сектора Пентагона, можно сказать, что нет. Тогда как вводить музыку в суперреалистичный симулятор? Но существует и вторая сторона медали — эмоциональный настрой. Есть, понимаете ли, тонкая разница между ситуациями, когда ты получаешь пулю и перезаряжаешь игру и когда с той же пулей ты наконец-то получаешь возможность узнать, есть ли жизнь после смерти. Совсем иные ощущения, братцы... А вот музыка-то как раз и должна компенсировать отсутствие страха смерти. Посему, понятно, музыка быть должна. Парадокс. Для того чтобы выйти из щекотливого положения, разработчики наворотили целую кучу прибабасов. Начать с того, что музыка станет контекстно-ориентированной. Чем ближе вы подходите к порогу, который переступают лишь раз и лишь с одной стороны, чем больше адреналина впрыскивается в кровь идущего на верную смерть «зеленого берета», тем громче и напряженнее становится музыка. Каждому уровню будет соответствовать своя мелодия, записанная очень качественно. Нам с вами это грозит дополнительным компакт-диском, забитым до отказа исключительно музыкальными треками. Если же все это все равно вам не по душе, выключайте музыку вовсе и наслаждайтесь тишиной да звуками выстрелов.

IMPERIUM GALACTICA 2

Разработчик Digital Reality
Издатель GT Interactive
Выход зима 1999 г.
Жанр космическая стратегия

В свое время «Master of Orion» был таким новшеством, до которого шагать и шагать. И неизвестно было, можно ли дойти. Созданную еще в 1997 году игру «Imperium Galactica» с некоторой натяжкой можно назвать клоном вышеозначенного «Мастера». Она была хорошо принята игроками, хотя и вызвала некоторые нарекания и упреки. Это не помешало разработ-

чикам приняться за сиквел, выход которого намечен на конец этого года. Авторы не обещают чего-то сверх обычного, прекрасно понимая: такие игры просто обречены на то, что вновь и вновь все новые игроки будут проходить и осваивать придуманный универсум. Однако, по всей видимости, своей сверхзадачей разработчики поставили в «IG2» создать плавильню для нескольких типов игр и выплавить нечто принципиально новое. Подобно «Master of Orion» и «Alpha Centauri», в «IG2» будут почти безграничные просторы для колонизации и завоевания, широкое дерево технологий, на каждой из ветвей которого можно повеситься. Для тех, кто до сих пор тоскует по «StarCraft», будут наземные бои в реальном времени. Однако здесь еще есть значительное количество видеовставок, которые ведут сюжетную линию и связывают события огромной космической эпопеи в единый игровой процесс. По мнению авторов, для традиционных «серьезных» стратегических игр это нетипично. В случае же, если вам не под силу следить за сюжетом и прочитанный в детстве «Колобок» до сих пор вызывает в вашей душе чувство растерянности, вам остается режим «Завоевание» («Conquest»), в котором сюжет вырезан со всеми видеовставками.

Если вы верите в реинкарнацию, то можете опасаться того, что произойдет аж в двадцать шестом веке. Правда, начало всему, по всей вероятности, положено в наше время. То и дело мелькают в разных изданиях сообщения о достижениях в области науки и генетики. Общеизвестно, что уже сейчас можно до некоторой степени влиять на изменение генетического кода тех или иных групп людей. Никого не удивляет использование искусственных частей тела. Пока только теоретически возможно создание идеального воина — универсального солдата. Но этот процесс все время продолжался и за шесть веков достиг такой высоты, что в результате многочисленных экспериментов в области генной инженерии, селекции и отбора человеческого материала стало возможным создание сверхчеловека. Милитаристская верхушка быстро вооружила «новых» людей. Были созданы самые совершенные машины для убийства, которые использовали и совер-



шенно убойное по своей силе оружие. И так как на своей планете у них уже не осталось противников, они устремили свои взоры на соседей. Основная задача теперь – вооружиться и идти в бой. Кто ожидает другого от военных? Но не следует забывать о так называемой научной элитарной интеллигенции. Наука достигла таких высот, что отдельные ученые не смогли вынести груза моральной ответственности. Ситуация явно срисована из «Русского дома». Правда, в том варианте была разведка, в нашем же – масса инакомыслящих. Или еще их можно назвать конкурентами. Чтобы уровнять всех, некий отдельно взятый ученый рассылает информацию о самых последних изысканиях. Он использовал для этой цели информационные кристаллы. Внес в них информацию и разослал всем конкурентам по всей галактике. Создалось крайне тяжелое положение, ибо каждый хотел достичь господства.

Чтобы не было очень скучно, разработаны модели поведения трех рас. Возможны несколько вариантов ведения игры. Цель – защитить свой родной дом, сохранить имеющийся кристалл и отобрать кристаллы чужие. Возможны три типа сценариев. Первый традиционно рассчитан на людей. Его так нехитро и называют – «human». В этом варианте возможны шпионаж, дипломатические уловки, ложь и подкуп. Главное – обнаружить кристалл. Он сможет указать путь к прочим трем. Второй тип сценария – brutalный (brutal). Здесь ставка делается не столько на мозги, сколько на создание и широкое использование сильной и мощной армии. Она сможет помочь отстоять свою планету, сохранить спрятанный на ней кристалл, а также отобрать следующие три кристалла, принадлежащие прочим недотепам. Третий тип сценария – политический. Это несомненный шаг навстречу любителям стратегий. Как и в любой стратегии, здесь вам необходимо заниматься внутренними делами, разработкой своей политической линии, учитывать возможность временного или постоянного союза с теми или иными друзьями или противниками. Что вам пригодится, так это умение предавать и продавать прежних союзников и друзей. В первую очередь – промышленный шпионаж. Хотя вам придется готовить своих шпионов, тем не менее, это выгоднее и быстрее, чем самому заниматься разработкой той или иной технологии. Украл – и порядок. Если вы предпочитаете честную игру, то в этом случае занимайтесь разработкой самостоятельных технологий. Но возможен вариант, когда все ваши усилия пойдут прахом, так как в игре, как и в современной жизни, воровство технологий будет во многом определять поведение партнеров. В политическом сценарии важное место занимает зарабатывание денег и торговля.

На три сценария сам Бог велел разработать три расы – Solarian Empire, Shinari и Kra'Hen. Разработчики клятвенно заверяют, что каждая раса будет иметь свой

тип игры. Подход к событиям, выбор тактики и стратегии у каждой из них свой. Подкрепляют они свои доводы тем, что три разных народа стремятся к разным целям, соответственно, и тактика у них будет разная. Сюжетная линия также будет содержать множество элементов, которые присущи только той или иной расе. Являясь бойцами Solarian Empire, игроки используют разведку и шпионаж, чтобы обнаружить местонахождение собственного кристалла, спрятанного где-то у вас под носом. А затем уж отправляетесь на поиски оставшихся трех. Будучи Kra'Hen, вы должны защищать как свою планету, так и кристалл. А затем идти и завоевывать космическое пространство. Shinari выполняют роль наемников. Они торгуют запрещенным товаром, шпионят, воруют и продают информацию. Одним словом, это сволочи, которых все ненавидят.

Возможности игры расширяет генератор случайного сюжета. Так что в игре не должно быть одинаковых сюжетных линий. Как станем воевать? Открытый космос. Цели и задачи не блещут оригинальностью. Вы должны свое (транспорт, планету, ресурсы) защитить, а чужое разрушить, отобрать. Возможно вмешательство третьих элементов (некто вроде космических пиратов), здесь и обсуждать нечего – уничтожить и забыть. Наземные бои разворачиваются внутри той же территории, на которой вы пыхтите, занимаясь менеджментом колоний. Здания могут быть атакованы врагом при его успешном наступлении. Трехмерные битвы в космосе напомнят космический симулятор. На самом деле все, конечно, не так уж страшно – визуальные красоты всего лишь замаскировывают старую, проверенную схему плоского космического боя. Только смотреть на него теперь можно под разными углами. Для нетерпеливых результаты могут быть автогенерированы.

Есть возможность создать прибыльные колонии. Каждая планета имеет свою собственную почву. Тип поверхности (а их около восьмидесяти) с неизбежностью станет диктовать, как вам придется осваивать новые владения. Как бы вы ни продвинули вперед свою чудо-технологию, изобрести резиновые планеты вам, подскажем заранее, так и не удастся. Увы, придется делать выбор, что строить на планете, а от чего отказаться. Скорее всего, корабли можно будет «складывать» из имеющихся частей. Соответственно, меняя части, вы можете менять и параметры своей флотилии, улучшая или ухудшая их. При создании своего флота вы встанете перед выбором. Можно строить небольшое количество сверхмощного, современного, но очень дорогостоящего флота, требующего длительного времени для разработки. Пока вы будете ковыряться с этими дредноутами,

вас вынесет ваш противник, ставящий на тактику блицкрига. Другой вариант – создать единый флот из не очень продвинутых, но многочисленных и быстро создаваемых кораблей. Настроив массу летающих коробочек, вы будете сметены тем, кто предпочел больше постараться над строительством флота. Что же делать? Улыбаться и тянуть время, соглашаясь на



дипломатические союзы, до тех пор, пока не будет выстроен флот.

Фабрики и заводы той или иной планеты создают для нее все необходимое. Это звучит как «хорошо», а на самом деле весьма погано: забудьте о производстве «шестеренок вообще», которые вы сможете достать из заднего кармана, находясь на любой из планет. Нет, друзья, где выточили детальку – там она и лежит. Придется установить автоматическую доставку на торговых кораблях продукции в другие части вашей империи. Время доставки зависит от расстояния. Для того чтобы облегчить игровой процесс, сложность игровой структуры компенсирована простотой интерфейса. Трехмерная графика высокого разрешения позволит увеличить играбельность. Тем, кто в недоумении спрашивает: «А зачем мне в глобальной стратегии-то трехмерность? Чтобы на моем компьютере тормозило?», отвечаем: «А затем, что теперь все можно масштабировать. И не только масштабировать, но и вращать». Подобные излишества пришли из RTS и тактических игр. Включается пространственное мышление, и в мозги ошарашенному стратегу монтируется трехмерный акселератор.

Такая игра, без всякого сомнения, требует возможности использования Интернет. Около шести игроков смогут одновременно принимать участие в освоении галактики. Интересным явится тот факт, что очередная галактика становится видной только на расстоянии действия радара. Что создает эффект «тумана войны», обозначая территориальные границы и определяя зону конфликта. Поскольку играть по-настоящему в реальном времени у большинства игроков смелости не хватает, введена трусливая возможность отдавать приказы в то время, когда игра поставлена на паузу.

В основу концепции игры положена теория деизма – Бог однократно творит мир, а потом предоставляет своим творениям измываться друг над другом так, как им вздумается. В данном случае это означает, что заведенный при генерации вселенной механизм продолжает тикать, откровенно плюя на ваше существование. Жизнь клубится по всем уголкам вселенной, оставляя вам роль лишь одного из участников происходящих безобразий. А теперь держим крышу руками, чтобы не улетела. Итак, наша глобальная стратегия займет дисков... нет, не два. И даже не три. А целых пять. Раньше только квесты себе такое позволяли. Но теперь и наполеонам от компьютера подавай оцифрованную речь, красивые картинки и много мультиков. А трепаться с вами будут долго – сто тысяч реплик, никак не меньше.

Начало игры застает вас начищающим сапоги перед утренней побудкой. Доброе утро, страна – президентами не рождаются, ими становятся, а стать президентом может даже младший офицер. То есть вы. В начале игры особых стратегических талантов вам не потребуется – служба бравого сержанта никаких вольностей не подразумевает. Но там одна звезда на погоны, там вторая, и вот вы уже в кресле главнокомандующего. Перед нами не извращение, а продуманный план того, как помочь игроку въехать во внутренности игры. Система, обозванная «rank-based», постепенно повышает степень вашей ответственности за результат. В миссиях, носящих вводный характер, игрок может очень сильно не беспокоиться о том, чтобы понять все тонкости глобального стратегического организма. Самое главное – понять и освоить различные аспекты геймплея. Позже игрок волен поступать, как ему вздумается. Непременно присутствуют «tutorial» и система on-line помощи.

DIABLO II

Разработчик

Blizzard

Издатель

Sierra

Выход

декабрь 1999 г.

Жанр

role-playing game / action

Как много бед и неприятностей приносят странствующие доброхоты, решившие, что именно в их руках находятся судьбы мира! Сбылась мечта – Дьябло убит. Как оказалось, лучше бы его никто и не трогал. В результате возникло много неприятных моментов. Во-первых, душа злодея, заключенная в сверкающий кровавыми сполохами камень, вырвалась на свободу. Она воплотилась в новом теле, что само по себе очень скверно. Сразу встает вопрос: кто виноват? Подходим к зеркалу и тычем в отражение пальцем. Вот он, разгильдяй. Теперь добрый, благородный и, можно даже сказать, доблестный рыцарь (монах, маг, лучница), сам того не ожидая, превратился в ходячее вместилище вселенского зла. А как все правильно начиналось! С самого первого момента сотворе-

ния мира силы Порядка и Хаоса вели борьбу, в которой ставкой была судьба и жизнь всего сущего. Она вступает в решающую и завершающую фазу. Ни человек, ни демон, ни ангел не могут остаться в стороне.

Дьябло – самый молодой из трех Первосущих, Великий Лорд Ужаса, был разбужен от своего длительного сна под черным покровом земли. Он ставит перед собой цель освободить своих двух заточенных в плен братьев – Mephisto и Baal. Маленькое королевство Khanduras, расположенное на западе, становится ареной душераздирающей борьбы. Злой демон оказался сильнее, чем добрый, но простодушный король Лорик. А Дьябло не дремлет. Ему, конечно, мало этого крошечного царства. Глубоко под землей готовится к решительному и эффектному выходу на волю огромная армия черных сил. Древние катакомбы, расположенные под городом Tristram, станут отныне проклятым местом. После смерти несчастного короля, павшего под безжалостными ударами супостата, некий рыцарь (вы), одержимый маниакальным стремлением творить добро, взвалил на себя тяжкий крест. Он ведет в одиночку борьбу против Повелителя Ужаса. Понимая, что дух последнего практически несокрушим, он решается на отчаянный шаг – приносит себя в жертву, справедливо рассчитывая на ответный ход и помощь со стороны всех Светлых Сил. Дело сделано – дух Дьябло вселяется в него, рыцарь все еще надеется, что сможет перебороть его. Ан нет. Этим своим поступком он не только дал реальное тело бесплотному духу, но и обрек свою душу на вечное проклятие.

Нельзя не отметить забавное обстоятельство. В первом «Diablo» героев было четверо, соответственно, перевоплотиться в Дьябло должен был в финале тот, кем вы играли. Однако в сиквеле подчеркивается, что этим персонажем была именно лучница, и никто иной. Как бы то ни было, уже новый Дьябло должен бродить по свету и вербовать себе Армию Тьмы. К слову, возникает вопрос: а зачем вообще творить



добрые дела? Пока гений пороков томился в плену, угроза со стороны его криминальных родственников носила чисто гипотетический характер. Теперь она приобрела угрожающие черты реальности. Два брата – Мефисто и Баал – только и ждут воссоединения с целью дальнейшей экспансии грешного мира, чтобы сделать свою власть совсем уж абсолютной. Значит, к задаче, которая стояла перед нами в первой части (убийство Дьябло), присоединяется еще одна – не дать злодеям объединиться. А для того нельзя дать им возможности выбраться, по примеру старшего брата, из магических кристаллов, в которые они заключены.

Натренированные старички из первой части будут совершенно бесполезны, так как здесь предусмотрены новые персонажи, используется совершенно новая система скиллов для spellcasting'a и поединков, генерирование dungeon'ов, а также прочих огромных территорий. Вместо привычных нам по первой части игры героев ныне на выбор представлена пятерка борцов. Оговоримся сразу. Как правило, фраза «каждый герой обладает своими особенностями...» обычно не совсем справедлива. Ибо, развивая тот или иной скилл, который вы почему-то предпочли для своего героя, свободно можно сделать из мага хорошего воина и так далее. В новой игре такие штучки не пройдут. Предполагается жесткое разграничение особенностей каждого отдельно взятого персонажа. Другое дело, что возможны варианты внутри класса. Это означает, что маг может совершенствоваться в разных умениях. Чем выше уровень, тем больше отличается один персонаж от другого не только по «классовому» различию, но и по тем характеристикам, которые были развиты. Максимальное приближение к реальной жизни, в которой не встретишь двух одинаковых людей.

Кто будет предложен на выбор? Варвар, некромансер, амазонка, паладин, волшебница. Амазонки (Amazon) – дочери кочевников. Их предки перехо-





дили с места на место, облюбовав себе районы где-то возле моря. Народ этот отличается агрессивностью и постоянно вторгается на сопредельные территории. Постоянные переходы, непрекращающиеся военные стычки закалили амазонок, сделав из них прекрасных бойцов. Воительницы используют традиционное для них оружие, то есть луки и арбалеты, а также копья. Класс героини первоначальной игры, рогие, некоторые также переводили как «амазонка», поэтому может возникнуть вопрос: чем новая амазонка отличается от старой? Оказывается, эти девчата отлично проявляют себя в рукопашной схватке. Для того чтобы видеть в темноте, амазонка может заставить окружающих монстров светиться.

Варвар (Barbarian) очень силен, он истинный сын дикой природы, поэтому вместо интеллекта у него работают рефлексы. Откуда у горы мышц особый разум? Да и зачем он ему, если дикарь может накачать себя различными приемами и стать уж совсем как пеший танк. Варвар полагается только на силу своих гигантских мускулов, верит в девственную природу и зверя, недоверчиво относится ко всем, кто может сосчитать до пяти. Если вы помните, то во многих играх до периода акселераторов после врагов оставалось мерцающее сердце. Создатели второй части «Диабло» решили потряхнуть стариной. Варвар любит полакомиться сердцем сраженного врага. Натуралистично и впечатляет. Barbarian способен орудовать двумя видами оружия одновременно.

Волшебница (Sorceress) относится к тем бунтаркам, которые в свое время подняли мятеж в своем народе. Они смогли вырваться из-под власти вождей магического клана. Мятежницы не только обре-

ли свободу, но еще умудрились обворовать старших. Они присвоили некоторые могущественные заклинания. Волшебница не вступает в рукопашную, более того, она не встречает врага в открытую. Ей это и не требуется, так как у нее в арсенале самые различные оборонительные и наступательные заклинания, помогающие ей справляться с врагом на расстоянии, обходясь без мордобоя.

Паладин (Paladin) имеет некоторые преимущества. Он умеет не только использовать защитные спеллы, волшебные щиты, но и хорошо владеет мечом, что само по себе разнообразит его стратегию и тактику. Он может благословлять себя и своих союзников, но жесток и беспощаден с врагами. Как и каждый рыцарь, паладин сражается во имя Света, как он его понимает. Это, насколько можно судить, наиболее сбалансированный персонаж.

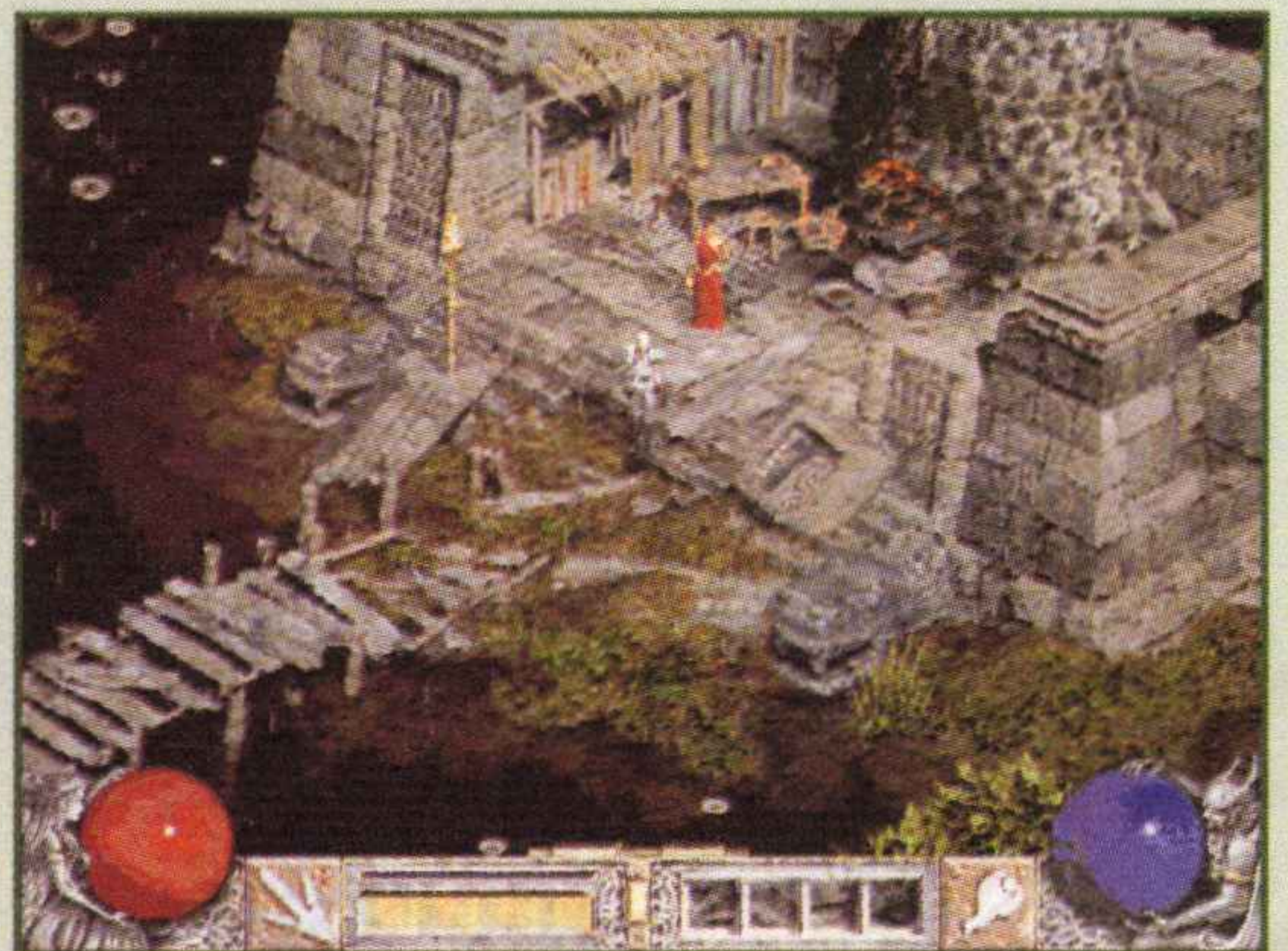
Некромансер (Necromancer) предпочитает таскать каштаны из огня чужими руками. Разнообразные заклинания помогают ему вызывать помощников, которые выполняют всю работу. Поднятые из могил мертвецы, нежить разнообразных видов и степени разложения составляют мощную армию таинственного чернокнижника. Говорят, что пришел он оттуда, где над землей поднимаются мерзкие ядовитые пары и прочие пакостные миазмы. Одно очень полезное заклинание — все имеющиеся трупы превращаются во взрывчатку. Они способны поразить врага на дальнем расстоянии. Смертоносный огонь из кишок, оторванных конечностей, голов

и всего такого. Красиво смотрится и хорошо поражает цель.

Кардинально изменилась система спеллов и скиллов: больше не будет съедобных книг с заклинаниями, каждый класс персонажей имеет только присущие ему скиллы, уровни заклинаний не повышаются. Предполагается, что скиллы станут делиться на три группы для каждого персонажа. Повышение скиллов осуществляется по довольно-таки сложной, ступенчатой схеме. Она чем-то сродни генеалогическому дереву. Во всяком случае, очень сильно напоминает оное. Отсюда следует знать, что, пока вы не разберетесь с рядом простых квестов, вам повышения не получить. Скиллы делятся на пассивные и активные. Первые действуют постоянно, вторые находятся в непосредственном подчинении у игрока и вступают в силу по поступившей команде. Уровень каждого скилла можно повышать после повышения уровня, добавляя по одному очку. Усиливая старый скилл, вы не можете получить новый.

Серьезной проблемой станет восстановление жизни и маны. Вы не сможете покупать их: придется либо просто собирать реагенты, либо залезть в щель и отсиживаться там, пока жизнь и мана не восстановятся. Потому не расходуйте пузырьки, продержитесь секунду-другую, уровень на подходе. Но не спешите радоваться, что получили долгожданную возможность бегать, нажав клавишу **Shift**. Бег — штука очень дорогая. В стремительном беге у вас может и сердце остановиться (не хватит силенок). Выносливость при беге станет резко падать. А вот в городе бегайте на здоровье хоть трусцой, хоть рысцой — выносливость не уменьшается. Это очень удобно, так как резко сократит время для передвижения по населенному пункту.

Путем нажатия клавиши **Alt** вы выделяете и «надписываете» все вещи, которые находятся в пределах досягаемости. Монстры оставляют на месте боя именно то оружие, которым пытались уничтожить вас. Знаешь заранее, за что сражаешься. Каждая надеваемая вещь тут же появляется на спрайте персонажа. Проще стало наносить удары. Только нажимайте на кнопку удара и держите вплоть до полного уничто-



жения вас или врага. По продолжительности чистить подземелья (и попутно портить себе глаза) вы будете примерно в шесть-семь раз дольше, чем в прежнем «Дьябло». Подземелья будут записаны на разных дисках, но не должны вызывать раздражение необходимостью постоянной их смены. Потребуется четыре диска, по одному для каждого акта. В каждом из четырех актов будут новые NPC и монстры. Практически неизменной останется система генерации уровней и набор разнообразных квестов. Они будут столь же хороши, даже еще лучше. Облегчает игру индикатор, который показывает, сколько душ следует задействовать для повышения уровня. Можно при помощи «контрольных точек» задать персонажу траекторию движения.

Для сетевиков появится реальная возможность торговать и обмениваться предметами, причем это можно делать в спокойной атмосфере под прикрытием стен Гильдии. В них объединяются игроки по тому или иному признаку. Здесь же хранятся ваши вещи, ибо попасть сюда может только посвященный, знающий пароль. Дослужиться до звания Главы Гильдии может любой игрок. Все квесты работают в режиме multiplayer так же, как и в single-player. Читеров и прочих любителей легкой наживы просят не беспокоиться – чит-кодов не будет. И это, по мнению разработчиков, их большая заслуга. Тут они, конечно, хвастаются попусту, а вот второе нововведение стоит того: информация об игроках отныне станет храниться на сервере, а не на компьютерах пользователей. Данная предохранительная система означает, что тем, кто захочет хакнуть сохранялку и подкачать своего аватара жульническим путем, останется лишь вскрывать сервер самой компании Blizzard. Пусть пробуют!

А теперь забудьте о Тристраме. Город, откуда игра стартует, другой, хотя не намного. Это усугубляется наличием знакомых NPC, перекочевавших из первой части игры. Действовать нам придется в мире, сильно напоминающем Древний Египет. Не совсем к месту станут появляться некие создания. Они за несколько секунд до гибели потеряют всю одежду, демонстрируя голую правду своей сущности. Чтобы вы не почувствовали себя окончательно засу-



шенными и не возомнили себя мумиями, далее вы пойдете по местности, которая будет заливаться постоянными дождями, ибо так и положено в порядочных джунглях. Неизвестно по каким причинам вам здесь будут противостоять сатанисты-культисты. У них свои культы, которые они по ходу то и дело защищают. В конце каждого действия у вас есть возможность передохнуть и посмотреть ролик.

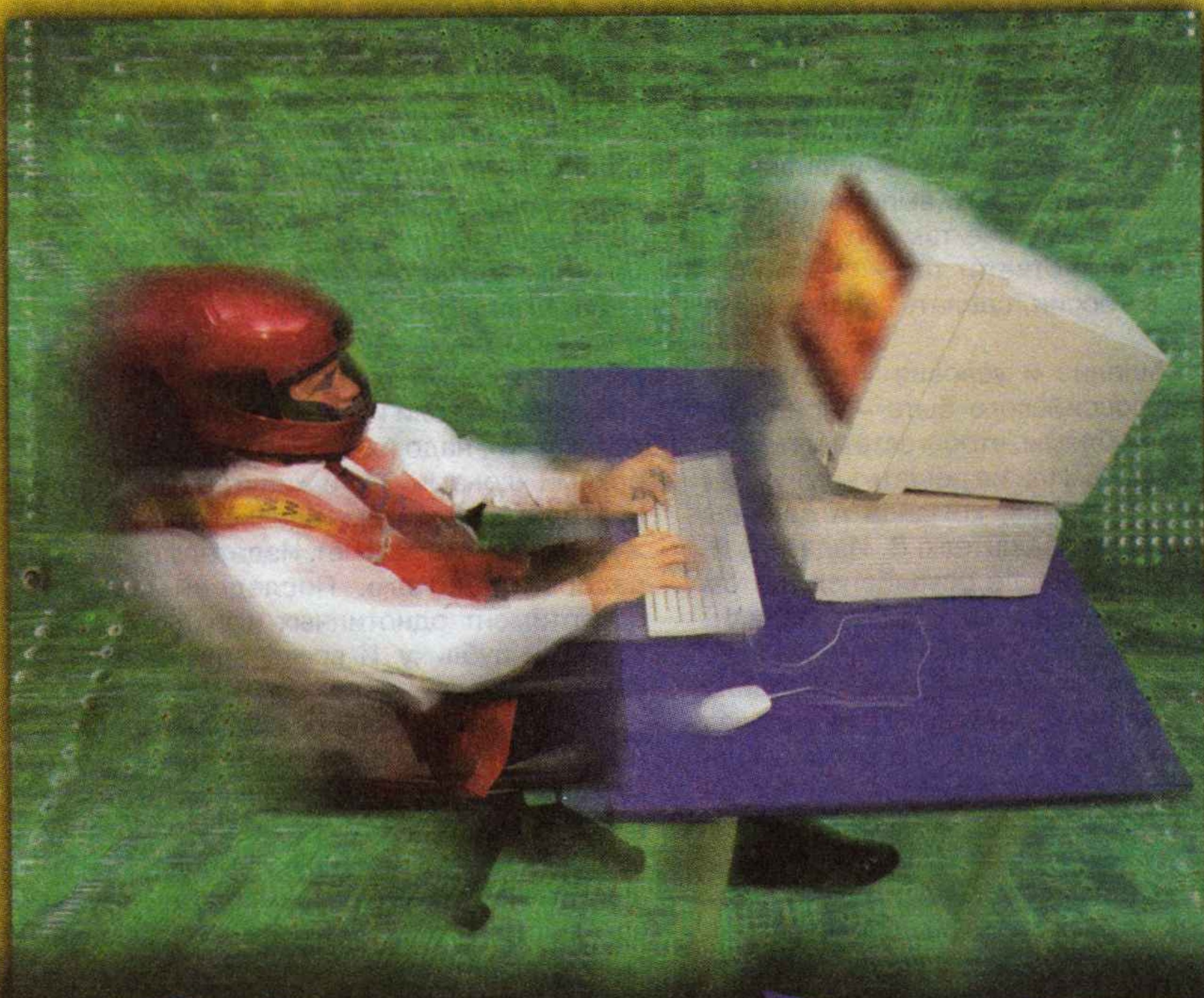
Каждый диск вмещает один большой город и его предместья. Набор прилегающих территорий достаточно стандартен – подземелья, катакомбы, громадные постройки. Окружающий люд перестанет пребывать на положении глухонемых, из которых надо вытряхивать информацию. Более того, они приобретут несколько назойливый характер, так как будут подходить к вам и общаться. Они не только примутся щедро вываливать все, что вы хотите узнать, так еще и примутся дожимать вас теми или иными просьбами личного характера. По словам разработчиков, они сознательно хотели увеличить объем

игры. NPC приобретают более личностный характер. Во всяком случае, создается такое впечатление. Akara, Rogue Priestess – духовный лидер Sisters of the Sightless Eye (Сестры Всевидающего Ока). Akara сведуща во всем, что касается магии и мистики. «Глаз смотрит сквозь туман времен, предвидя великую победу впереди», – так они представляют будущее. Charsi, Rogue Blacksmith использует скиллы для военных целей, чтобы вести борьбу против зла и террора. Если лучник использует лук и стрелы, чер-

тежник ручку и бумагу, то Charsi необходим молот и наковальня. Gheed, Caravan Trader – человек, который ценит деньги превыше всего. У Gheed всегда найдется масса полезных вещей на продажу – он всегда согласится обменять драгоценные камушки на оружие, которое вам приглянулось. Kashya, Rogue Captain – команды этого свирепого военного лидера ордена Сестер Всевидающего Ока обсуждению не подлежат. «Не возвращайтесь, покуда не омоеетесь кровью своих врагов или не утонете в своей собственной!» – коротко и ясно. Без комментариев. Warriv, Caravan Leader – его караван не может идти в восточном направлении. Бизнес Warriv – провести путников через пустыню. Rogue Mercenary – они так же, как и все Sisters of the Sightless Eye, тренируют и обучают воинов, помогая им оттачивать мастерство. Они очень много о себе воображают, заявляя, что их остро отточенный ум способен обнаружить лживое сердце, а стрелы – поразить его.

«Diablo II» не требует трехмерного акселератора, что справедливо, ибо вся графика в нем спрайтовая. Тем не менее он все же пользуется преимуществами этой дорогой игрушки и посему рекомендует ее применять. Ускорять двухмерные спрайты, само собой, никто не собирается, а вот для специальных эффектов трехмерный акселератор может оказаться полезным. Почти на всех игровых скриншотах разработчики старательно выпячивают яркие взрывы, прозрачные объекты, всполохи и прочие эффекты, замедляющие ход игры на недорогом компьютере. Разработчики в данный момент не намерены переносить игру на какие-либо иные платформы. Зато предполагается экспансия на рынки Европы и Азии.





Качество и надежность

Высокая скорость

Выгодные условия.

Региональный Роуминг™

Глобальный Роуминг™

Решение для малого и среднего бизнеса

Intranet-версия РОЛ

Комплексные решения для организаций

Варианты оплаты

на любой вкус,

в том числе

специальное предложение:

ночью и в выходные

0,40
у.е. за час работы

- Полный доступ к Интернет
- Персональный адрес электронной почты
- Доступ к десяткам тысяч телеконференций USENET
- Базы данных
- Собственный Chat-сервер
- Бесплатная подписка на популярные издания
- Личная домашняя страница
- Локальный доступ более чем из 30 городов СНГ
- Различные конкурсы и призы для пользователей

NEW!

Интернет-карта

Для удобства оплаты услуг выпускаются Интернет-карты номиналом 10 и 20 ru (resource unit), приобрести которые можно в любом магазине фирмы "Партия", а также у других партнеров РОЛ.

Цены указаны без учета НДС.

Россия-Он-Лайн



info@online.ru

(095)258-4161

www.online.ru

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

Американцы умеют делать игры. Чего стоят одни только техасские монстры – id Software, 3D Realms, Apogee. И они вправе этим гордиться. Зарубежные геймеры имеют полное право «кидать пальцы» на серверах, взахлеб рассказывать о новых разработках их ненаглядных девелоперов, предаваться мечтам, рассматривая скрины очередного Quake – Quake 4. Они вправе считать себя самыми крутыми хотя бы потому, что Америка дала миру Wolf, Dune 2, Larry... и список можно продолжать до бесконечности.

По идее, все мы должны играть в пазлы и логические игры. Сердца наши должны переполняться гордостью потому, что такая великая страна дала всему миру поистине великую игру – Tetris. Творение Пажитнова достойно уважения и преклонения – аплодисменты, господа! Можете смело отправляться в сеть и объяснять всем и каждому, что в России умеют делать игры. Не слышу аплодисментов... Или у вас другое мнение на этот счет? Вынужден признать – у меня тоже. Я категорически считаю, что столь огромная страна должна... нет, просто обязана была произвести на свет руками сынов своих и Quake-killer, и Starcraft-убийцу, и новое слово в чахнущем жанре квестов. Но этого не случилось. А Tetris – лишь частный случай горы, родившей мышь.

Чем же обусловлена сложившаяся ситуация? Только давайте сразу отложим проблемы генофонда и высшей расы, а то нас с вами унесет настолько далеко, что обратно будем полгода по шпалам топтать. Я ведь немного прошу, всего лишь ответа на вопрос: «Почему все так получилось?» А теперь по пунктам.

– Коммерческий вопрос: наша система «абы как» против устаканившейся схемы разработчик-издатель-распространитель в Штатах. Финансирование, не буду спорить, у них заведомо лучше. Бюджет зарубежной игры в десятки, а то и в сотни раз больше, нежели бюджет аналогичного российского продукта. Но ведь никто не мешает продавать игрушки за рубеж или заключать контракты с тамошними издателями. Здесь, правда, немало трудностей: все же после известных августовских событий прошлого года желающих вкладывать деньги в какую бы то ни было отрасль российской экономики явно поубавилось. Но проблема не только в этом. Доверие – вот чего у нас нет. И будет ли – неизвестно. Вот и приходится разработчикам нанимать людей, сочетающих в себе профессии художника, программиста, системного администратора, менеджера и старшего подметальщика пола, причём ни в одном из перечисленных дел кандидат на трудоустройство звезд с неба явно не хватал. И приходится им всем, бедненьким и несчастным, работать на маломощных компьютерах. Потому что игры у нас такие. Они

на самом-то деле большие и сильные, только на момент своего выпуска болеют. На вопрос «Почему все так плохо?» наши девелоперы вам ответят так: «А ты попробуй у нас, в России, сделать лучше». И будут правы.

– Отношение и условия. Неотъемлемая часть российского быта – придумывать себе проблемы, чтобы затем их мужественно решать. Или не решать – тут уж как получится. Ситуация: команда А сделала игру X и пришла к издателю В. Издатель В, узрев игру X, вначале остолбенел, потом впал в ступор и, наконец, взялся за финансирование. Прошел год. По Москве гуляло Лето – голубоглазый мальчуган – и водило под ручку дефолт. Заглянула сия веселая компания и к издателю В. В результате игра X вместе с еще одним игровым проектом и еще одним не игровым была закрыта, команду А выкинули на улицу, оставив без компьютера, без денег и без всех их наработок, так как права на использование движка остались у издателя. История реальная, имена вымышленные. С одной стороны, издатель просто редиска – нехороший человек. С другой стороны, ему ведь тоже надо как-то жить. Во всяком случае, за команду А я теперь спокоен – в будущем они посвятят гораздо больше времени изучению договора и обязательств сторон, нежели в вышеописанной ситуации.

– Рынок сбыта. Проблему пиратского программного обеспечения может отрицать лишь абсолютно слепой и глухой человек. И нет здесь правых, одни только виноватые. Виновата страна, правительство, издатели, пользователи и все-все-все остальные. И окупить хорошую, действительно хорошую игру на российском рынке практически нереально. Вот и приходится либо ориентироваться на мировой рынок

в попытке создать что-нибудь оригинальное, прогрессивное, красивое, вроде «Вангеров», или «Аллодов», или «ГэГа», либо штамповать то, что любо распространителю. Кто платит, тот и музыку заказывает. В данном случае этот «кто-то» – до жути консервативный распространитель. И по его мнению, коли игроки покупают стратегии, значит, надо их по уши завалить однобокими клонами. Так и живут: разработчик приходит к издателю и делает то, что скажут, а не то, что захочет. Издатель потакает распространителю. Последний создает ассортимент однотипных игрушек и кормит ими публику. И все довольны, кроме самих игроков.

Аргументы и факты. Доказательства и опровержения. Вопрос и ответ. Все это может длиться до бесконечности и так ни к чему и не привести. Наши разработчики лепят из того, что под руку попадет. Нашли гениального программиста – будет вам быстрый и удобный движок. Обзавелись художником-аниматором – движения юнитов будут плавными и реалистичными. Все остальное абы как. А собрать группу профессионалов вместе и сделать шедевр мирового уровня, а не российского, не представляется возможным. Нет денег, много апломба, мало техники, не те условия. На все вопросы – куча ответов. Но ведь от этого не легче. И это не повод хвалить в чем-то ущербную игру.

Обидно. И жаль страну. Людей. Игры. И в первую очередь себя, игрока в душе и россиянина по паспорту.

Из князей в князи, минуя грязи

Покупайте наших слонов! Наши слоны – самые слоновые слоны в мире, их вот только почистить, покормить и пост-



ричь, чтобы пещерных мамонтов не напоминали и детишек не пугали, и они всех сразу догонят и перегонят. Все хорошо, только сдается мне, что стричь, кормить и чистить должен был создатель, а не кто-то другой.

«Князь» – игра по славянской тематике. Почти что долготрой российского производства. Раскрученная, разрекламированная, издается известной конторой, сделана ведущими специалистами и прочее. Жанр RPG. Уже хорошо. Значит, не халтурили. Значит, действительно старались сделать что-то достойное внимание, а не просто очередной Diablo-клон. Сделали. Выпустили. Народ похвтал. Только не вижу бурной радости на лицах отдельно взятых личностей. Кое-где проглядывает одобрение, кто-то сидит с кислой миной и жалуется на интерфейс. В общем и целом – достойно. Но ждали-то большего. Ждали великолепной игры, а получили хорошую. А почему?

Народ! Сюжет строится не экстраполяцией картинки игрового мира 320*240 до 1024*768 (прошу прощения за такое сравнение), а головой и писателями. Зачем спрашивается, зачем было мешать в одну кучу титанов, византийцев, славян, древлян и всех, кто только под руку попался? Неужели в славянской мифологии недостаточно своих богов, языческих идолов и прочего антуража, который как нельзя кстати смотрелся бы в игре? Скажите, хотя бы в одном из славянских мифов или сказок есть дракон? Всевозможных змеев горынычей встречал, Кощей бессмертный тоже попадался, но вот чтобы дракон... Да-да, с монстрами из AD&D'шной системы меньше всего проблем возникает. Но нельзя ли быть чуточку креативнее? Хотя, скорее всего, я слишком много прошу. Сюжет всегда был одним из слабых мест компьютерных игр вообще и российских в частности.

Интеллект ваших противников и интеллект ваших же соратников – небо и земля. Если у первых, по-видимому, есть одна четко выраженная мозговая извилина – убить главного героя, то у вторых какие-либо извилины напрочь отсутствуют. Они способны лишь наблюдать, как первые выполняют свой долг – убивают главного героя. Схватки красивые, действительно красивые. Добротная анимация, хорошие модели монстров и героев, но когда доходит до дела, все превращается в такую кучу-малу, что хоть святых выноси.

Интерфейс и движок – отдельная песня, которая стоном зовется. Уж лучше бы с Baldur's Gate передрали, чем придумывать такое. Его едва ли можно назвать интуитивно понятным. Скорее это отдельный игровой квест, с которым надо долго и вдумчиво разбираться. Оригинально, ничего не скажешь. Движок красивый. Быстрый. Еще столько же хвалебных эпитетов. Но недоделанный технически. Создается ощущение, что программа рассчитана только на работу в идеальных условиях и практически не содержит кода, обраба-

тывающего сообщения системы и возможные ошибки. Нажал, скажем, ALT+F4 – умная Windows просит программу закрыться. А та даже и не догадывается о том, что существует другая возможность выхода, нежели через кнопку Exit в главном меню. Очищается буфер экрана, обрубается Direct Sound – и все. Компьютер продолжает играть в «Князя», но уже без вашего вмешательства, так сказать, сам с собой. Исправно кушая системные ресурсы и занимая место в памяти. Минимизировал окно – «Ой, а что, и так бывает? – удивляется программа. – А я и не знала». Рабочий стол отсутствует, панель задач прячется от греха подальше.

«Что же в ней тогда хорошего-то?» – удивится читатель. Да все остальное. Загляните в описание, публикуемое в этом номере. Там и познаете все прелести игрового мира. А я лишь констатирую факт: хотели Baldur's Gate killer – ан нет, не получилось. Желания – они вообще редко сбываются.

Сделать что-либо новое в жанре стратегий – задача практически невозможная. Все, что можно было изобрести, уже сто раз изобрели до нас. Но упорство разработчиков достойно уважения: одна за одной крупные компании и маленькие фирмы штурмуют неприступный бастион идеальной стратегии и так же, сохраняя стройные ряды, скатываются вниз, в забвение. Вот и еще одна попытка, на этот раз в лице NMG. **«Ацтеки»** – тактическая стратегия в реальном времени, плюс экономическая стратегия, плюс RPG, плюс все, что только можно было бы вспомнить. Авось хоть кто-то купит.

Сюжет доносится до сознания игрока посредством междуровневых видеовставок. Хороших и добротных, с искрометным юмором. Правда, заставочный ролик смотрится так, как будто его делала совсем другая команда трехмерщиков, настолько слаб он на фоне всех остальных. Озвучку даже оценивать не буду, ну не перевариваю я русские «На врага!» и «Вас понял!» в RTS. Кто-то говорил, что она вроде бы неплохая.

Игра оригинальная, здесь уж ничего не возразишь. Разработчики пытались разбавить стандартную схему RTS большим количеством дополнительных возможностей и особенностей. Что-то прижилось и радует глаз, что-то уродливо торчит на теле игры, не принося никакой пользы. Неплохая экономическая модель. Свежо смотрится идея по ограничению базы. Правда, в Z было что-то похожее, но все же в «Ацтеках» это сделано не в пример лучше. Компьютерный интеллект, равно как и мозги ваших подопечных, отдыхает по полной программе. Машина умеет строить много всяких разных вояк и порциями посылать на вашу базу, ваши «воины царя небесного», оставленные без

присмотра, реагируют на малейший шум и несутся сломя голову, ломая ряды, на верную погибель. В общем, все как у всех.

Графика. Частный случай варианта «один идеальный программист». Водные просторы в игре сделаны с фотореалистичным качеством. Это действительно реальное море. Я понятия не имею, как разработчики умудрились реализовать это, могу лишь пожелать им дальнейшего успеха на этом (водном) поприще. Жаль, что кораблей и прочих морских юнитов в игре не наблюдается. Есть лишь спрайты. Где-то анимированы получше, где-то похуже, но в целом графика нейтральная. На уровне 1997 года, не более и не менее.

В остальном – по мелочам. Попытка соригинальничать посредством урезания полосы жизни ваших юнитов (схватка стенка на стенку длится секунд пятнадцать). Есть задатки тактической стратегии а-ля «умный в гору не пойдет, умный гору обойдет». Требовательна к ресурсам. Достоинства компенсируются недостатками и наоборот. Получается достаточно средненькая по мировым меркам игра. По российским стандартам меряйте сами.

Четыре игры, выделенные в отдельный раздел

Раньше его знали все. Он спокойно жил в уголке винчестера, по праву занимая свои 500 с копейками килобайт, с завидным постоянством извлекался на свет божий, вольготно занимал 640 килобайта RAM и начинал рассказывать всем свою историю, древнюю, как мир. Красивую сказку Шахерезады о храбром принце, заточенном в темнице. Принц, само собой, освободился, убил всех злодеев и женился на принцессе. В сказках иначе не бывает.

Шли годы. Идеи, лежавшие на поверхности, все порасхватили, а копать вглубь иной раз не хватает ни сил, ни денег. Вот и вытащили его на свет божий, приодели, перевели в третье измерение и произнесли перед игровой публикой магическое словосочетание: **«Prince of Persia»**. За радостными криками и бурей аплодисментов никто из присутствующих так и не расслышал маленькую приставку – 3D. А зря.



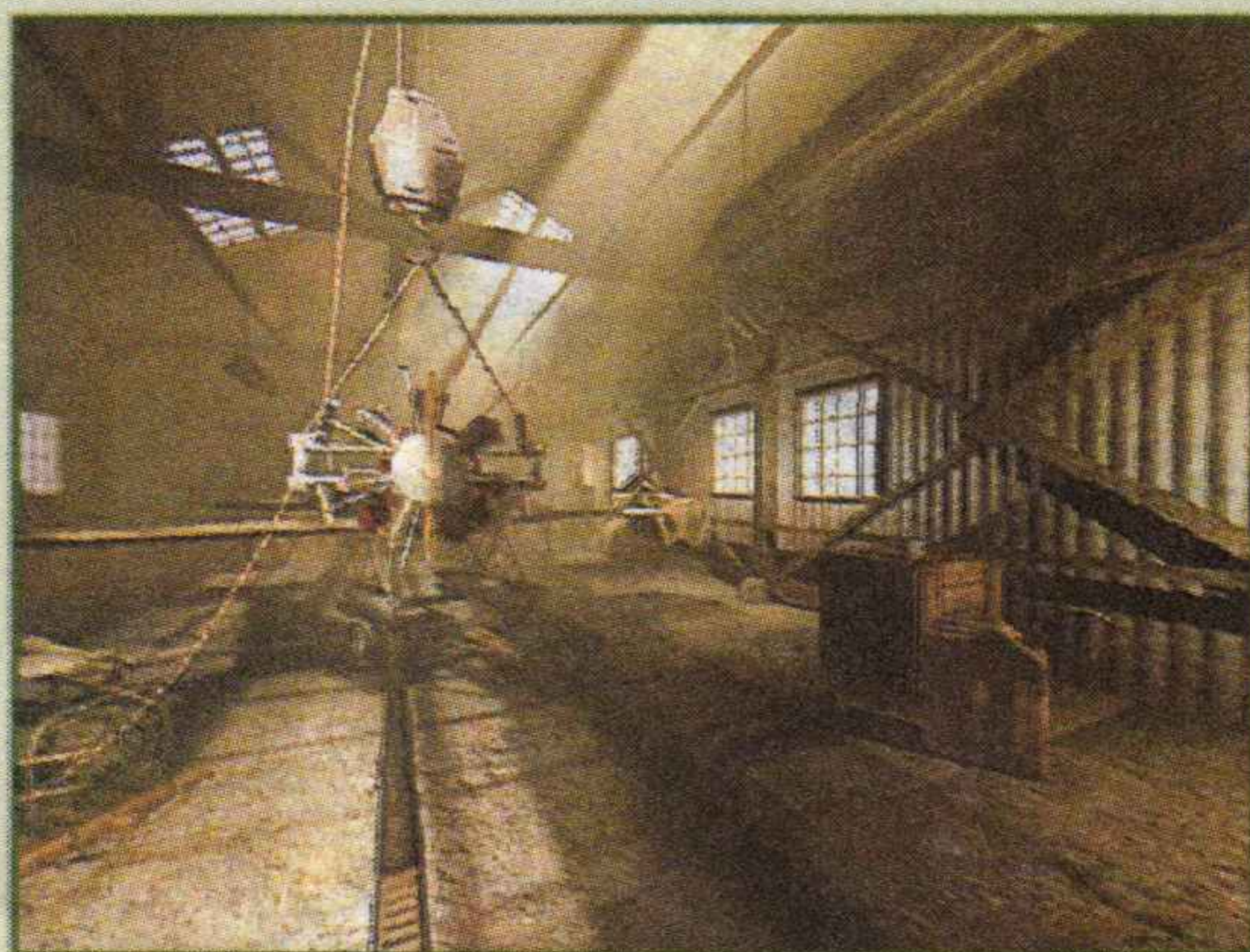


Он пришел неожиданно-негаданно. Его купили и, бережно принеся коробку домой, сгорая от желания увидеть старого друга, поставили на машину. Друг вернулся, и на глаза игроков навернулись слезы, но это были не слезы радости и умиления, а обиды и ярости. Как они посмели так искорежить и покалечить одно из самых дорогих воспоминаний компьютерной молодости?! Куда делась былая грация и легкость движений, что это за полигональные шрамы? Какой безумный архитектор перестроил старый добрый замок султана? И главное, зачем? Ответом была лишь тишина... и заверения разработчиков в срочном порядке выпустить кучу патчей. Старый друг вернулся, он утратил былую привлекательность, но остался мил сердцу. Но игроки не прощают смертельно раненую сказку...

Два года назад работа игрового журналиста была легкой и непринужденной. Пришел, посмотрел на компакт-диск, убедился, что это именно жанр RTS, запустил,

проиграл первую миссию, стер, написал. В написанном покрыл, забил, раскритиковал, покидал громких фраз и, конечно же, добавил: «Ах, как же достали эти клоны!» Бывали, правда, временные трудности, когда попадалась действительно оригинальная игра и в нее приходилось долго и вдумчиво играть, а потом еще и пытаться аргументировать свое мнение, но это скорее исключения. Таким вот исключением и являлась *Seven Kingdoms*.

Появилась вторая часть. Она все же появилась, несмотря на все трудности, возникшие у издателя и разработчика. Ее доделали-таки и даже воплотили большую часть того, что обещали. Улучшили графику, немножко доделали AI и пересмотрели тактическую модель. Само собой разумеется, появились новые юниты, расы и технология, дипломатия по-прежнему в зачаточном состоянии, исчезли морские баталии и роль моря ликвидирована вообще. Так что теперь можно со спокойной душой стереть игру с винта и сказать: **Seven Kingdoms 2** клонировала самое себя. Bravo, господа! Вердикт очевиден – кому понравилась первая часть, те с удовольствием поиграют и во вторую.



У поклонников квестов на улице сегодня праздник. В особенности если учесть, что при достаточно плачевном состоянии жанра квестов в наше время

выход любой достойной игры расценивается как целое событие. **Amerzone** – классический квест, квест до мозга костей. Те же самые бородатые головоломки, проверенные и решенные не одним поколением игроков, та же самая схема: нашел предмет А – найди предмет В, тогда, может быть, произойдет действие С. Если располагаешь только предметом D, то извини – ничегошеньки у тебя не получится.

Приличная графика. Большого сказать нельзя. Игра проходится достаточно быстро (больно уж разленились разработчики в наше время – неохота им длинные игры ваять). Банальный и очевидный сюжет, точнее, его завязка. Получен перестановкой абзацев какого-нибудь фантастического романа. Ничего особенного. Именно тем и интересен. Не имеет четко выраженных достоинств, но и не страдает явными недостатками. Середнячок-с!

Порой сюрпризы подкарауливают нас там, где уже вроде ничего нового быть не должно. К примеру, купил человек *Blood Omen: Legacy of Kain* и прошел до конца. А что? Неплохая RPG с явными достоинствами. И вот выходит вторая часть. Покупаем и... бац! Это уже 3D-action. **Soul Reaver**,



или, как выразился один мой знакомый, «радость некрофила». Лара Крофт мужского пола с магическими способностями черного некроманта. И такое бывает...

Но шутки шутками, а игра-то получилась отменная. Колоритный главный герой, на мой взгляд, куда более колоритный, нежели мисс Крофт (я сказал «колоритный», а не что-либо иное, и не надо тут в мою ориентацию тыкать). Да и сама игра весьма необычная. Шикарная предыстория и сюжет – любой фантаст-мистик может позавидовать. Стиль выдержан во всем, начиная со способов убийства вампиров и изгнания нечисти и заканчивая озвучкой и интерфейсом. Магия и заклинания, интересное оружие и возможности. Аскетичная, но не режущая глаз своей простотой графика. Все, что надо, есть, а лишнее убрано. Потому и движок носится как сумасшедший. Спецэффекты красивы, звуки приятны. Черт возьми! Да ведь игрушка имеет все шансы стать культовой.

Все остальное

Gulf War: Operation Desert Fighter рекомендуется любителям размять пальцы, потому как аркада. Идея стара, как мир, и даже главного злодея придумать не удосужились, так что придется в очередной раз спихивать в могилу Саддама Хусейна, который в очередной раз всех достал, угрожая сбросить ядерную бомбу куда-то там. Посему придется ездить на танке, стрелять по противнику и искать во всем этом великий смысл. Забегая вперед, скажу, что смысла здесь ничтожно мало. Буквально крупитца. Да и ценность игры невелика. На добротный симулятор ни под каким соусом не тянет, в качестве аркады или 3D-танк action'a тоже не подойдет – уж слишком мудреные порой миссии попадают. В довершение ко всему – графическое оформление на твердую троечку. Вот и получили интереснейшую вещь: ярко выраженных недостатков нет – так, по мелочам; а игра какая-то серая и... не амбициозная, что ли? Ну ничего ей не надо – ни признаний, не медалей. Лишь бы купили.

Любителям аркад порекомендуем **Sinistar: Unleashed**. В целом это очень неплохая, но исключительно аркадная игра.



Являясь одновременно и «римейком» оригинального Sinistar, и попыткой создать что-то новое в жанре космического action, S:U поднимает планку на вполне приличную высоту. Интуитивно понятный игровой процесс и графика самого высокого уровня способны привлечь многих. Игра сложна и содержит множество не замечаемых при беглом просмотре условностей и возможностей, однако страдает одним, пожалуй, главным недостатком – слишком уж узка специфика ее жанра. Вряд ли человек, привыкший к плавному течению сюжета Wing Commander или безумным массовым сражениям Descent: Freespace, найдет мир Sinistar приемлемым для себя.

Пришла осень, с ней не заставил себя долго ждать и вал спортивных симуляторов. Конечно, понять можно – новый сезон, однако зачем же выпускать все околоспортивные игры в одно и то же время? Тем более, что с лидером вопрос давно решен: и так ясно, чьи проекты принесут больше денег. Продукция EA Sports давно стала стандартном, и все остальные соревнуются исключительно с ней. На этот раз – как, впрочем, и всегда – первыми вышли **Madden NFL 2000** и **NHL 2000**. Что-то еще

добавлять не хочется, просто две лучшие игры, каждая в своем жанре. Ничего кардинально нового не появилось, но и не исчезло. Классика, и некуда от этого не деться. Единственный монстр, который может здесь составить конкуренцию EA Sports, – это Microsoft с его обширными и далеко идущими планами. Одно из воплощений этих планов – довольно-таки неплохой баскетбольный симулятор **NBA Inside Drive 2000**, явный конкурент NBA Live '99, к сожалению, не претендующий на большее. Появился он год назад, мы бы еще порасуждали, отмечая призеров 1998 года. Сейчас же – извини, Microsoft, твое время упущено. До встречи через 12 месяцев!

Охота на оленей – национальный американский вид спорта. Во всяком случае, судя по количеству симуляторов охоты, в которых фигурируют эти парнокопытные друзья человека. И всех они уже достали. А люди оленей достали еще больше. Посему в **Deer Avenger 2** вам предстоит сыграть за молодого оленя, у которого подстрелили самку. Олень, не будь дураком, взял в руки (копыта?) винтовку и пошел мстить. Бред собачий, хотя и с определенной долей юмора.

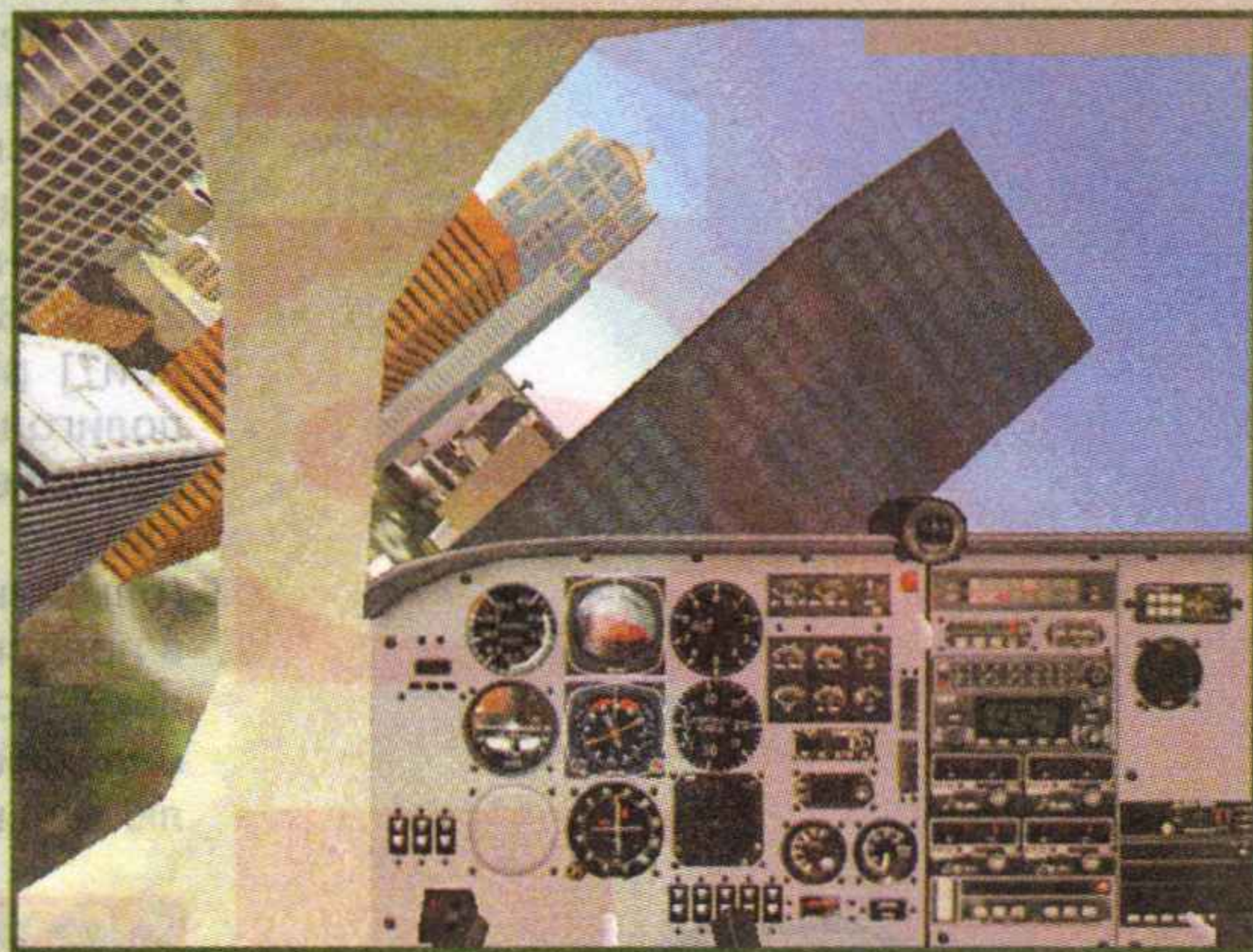
В остальном все неизменно с рождества Христова. И если вы видели хотя бы один симулятор охоты, то вы видели все. И от перестановки слагаемых местами сумма, равно как и играбельность, не меняется, оставаясь неизменно низкой. И даже мелкие приколы, и даже великолепная озвучка вкупе со смешными мультиками – все это лишь довесок, не играющий большой роли. Лучше бы выпустили отдельный мультфильм на Video CD, и то большей бы популярностью пользовался. Эх, не понять нам американцев, потому как скифы мы...

Том Клэнси снова в своем неповторимом репертуаре великого писателя пытается пролезть в игровой бизнес. Точнее, лезут другие, прикрываясь его именем. Речь идет, в частности, о **Rainbow Six: Rogue Spear**, второй части чуть ли не первой террористической игры. Снова борцы с мировой преступностью пытаются сделать все, что могут, дабы оградить мирное население от этой самой преступности.

Снова идут яростные схватки до первой пули в голову, и снова в жертву реалистичности принесено все, чем только можно было пожертвовать. В том числе и изрядная доля играбельности. Да, согласен, есть своя прелесть в том, чтобы красться по коридорам, будучи готовым умереть через секунду или через минуту – как повезет. Но все же достаточно специфическая эта прелесть, чтобы нравиться массам. Графика осталась на прежнем уровне. Появилось новое оружие. Но общее впечатление – add-on, ни больше ни меньше. Одним словом – халтурщики. Но играть будем. Ибо вещь все же неплохая. Но и не лучшая.

Есть темы, которые не исчерпают себя никогда. Разработчиков всегда будут прельщать такие стереотипы, как главный герой, сражающийся с преступностью, добрый принц, спасающий принцессу, отважный мореплаватель, бороздящий водные просторы и флибустьерствующий помаленьку. Игра **Cutthroats** в полной мере освещает пиратскую тематику, повествуя об увлекательных морских баталиях. Вещь в общем неплохая, но до такой степени вторичная! Понятно, что ее корни – в Pirates! гениального Сиды Мейера. Ну почему никому так и не удастся хотя бы скопировать ее достойным образом, не говоря уж о том, чтобы превзойти? Вот и сейчас – вроде обширные возможности и масса того, что оригинальным «Пиратам» не снилось, однако огромное количество деталей оказалось упущено, шарм исчезает в первые 15 минут.

И напоследок приятная новость поклонникам свободного полета. Наконец-то появилось продолжение достаточно известной в кругах любителей авиасимуляторов игры **Flight Unlimited**. Третья часть стала еще краше и еще реалистичнее. Разработчик заслуживает похвалы за то упорство и последовательность, с которыми он дорабатывает свое детище, начиная с самой первой части. Улучшена графическая составляющая игры, появляются новые карты и уровни, уделяется больше внимания различным мелочам, совершенствуется физическая модель. И, само собой, новые самолеты. Хороший редактор миссий. Единственное «но»: игра сделана для достаточно узкой аудитории, и именно по-



этому она и попала в общую кучу. Просим прощения у поклонников Flight – ребята, это действительно хорошая игра, но многим этого не понять.

Пожалуй, на сегодня все. Месяц на игры был небогатым, зато русские творения себя показали в полной красе. И все же, несмотря на все их проблемы и глюки, русские игры как-то ближе, потому что они русские. Вот какие порой каламбурчики рождаются. Тем не менее всем спасибо, все свободны. А мы отстрелялись.

Два человека

Милая игра, не совсем
заслуженно
именующаяся
«Продолжением»

Разработчик: **Broderbund Software**
Издатель: **Red Orb Entertainment**
Выход: **август 1999 г.**
Жанр: **adventure**
Требования: **P-233, 64 Mb, 3Dfx**

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

PRINCE OF PERSIA 3D

**ГЛАГОЛОМ ЖЕЧЬ,
ГЛАГОЛОМ РЕЗАТЬ**

Бояться и ждать. Ждать и бояться. Рассматривать скриншоты под микроскопом, играя в игру «Найди десять отличий от Tomb Raider» и постоянно себе проигрывая. Надеяться, что это будет тот самый «Принц», который... Надеяться, что это не будет тот самый «томб рейдер» (с маленькой буквы, ибо – явление), который... И что ж получилось? Давайте смотреть.

Много, много лет прошло с тех пор, как Джордан Мехнер создал культовую игру начала девяностых, которая называлась, как, может быть, некоторые уже догадались (а может быть, знали?), Prince of Persia. Наряду с «Тетрисом» и «Диггером», она водилась в каждом офисе, на каждом сорокамегабайтном винчестере, в нее играли все, кроме, может быть, утомленных «Лайнезами» секретарш. Культовая игра, что и говорить. Пелевин написал по ее мотивам «Принца Госплана», в «Острове Русь» (Буркин-Лукьяненко) этой игре посвящен небольшой эпизод... Любовь народная, слава в веках – так, во всяком случае, тогда казалось. Но ничто не вечно под луной, и, если не ошибаюсь, году в девяносто четвертом нагринула вторая часть. Нельзя сказать, что она совсем уж провалилась, но все же что-то в ней было не то, и успех предшественницы повторить оказалась не в состоянии. Наступала заря эпохи 3D, озаменованная, в первую очередь, не менее культовым «ДУУМом», и двумерные аркады медленно, но верно отходили на заранее кем-то заготовленные позиции (в могилу с до боли трехмерным надгробным камнем и красиво текстурированными венками). Мир твоему праху, 2D, DOS и 56 Hz вертикальной [вертикальной?] развертки. Здравствуй, тотальная полигональность всего и вся, здравствуй, разрешение 1024x768x32! На этом разрешите с приступом ностальгии покончить (слышны дикие вопли, переходящие в предсмертные всхлипы) и перейти к делам насущным. Встречайте. Принц Персидский Третий, Полигональный. Прошу любить и жаловать(ся).

У игры должен быть сюжет – это еще одно незыблемое правило последних нескольких лет. Разработчик поленившийся, постеснявшийся, забывший про сюжет (нужное подчеркнуть), – плохой, негодный разработчик. Он рискует напороться на стену глухого непонимания критиков и, в конечном итоге, оснащенных деньгами покупателей. Мехнер, который на этот раз выступал в качестве консультанта, уже однажды пострадал от недопонимания, возникшего между ним и широкими народными покупательскими массами: великолепный квест «The Last Express» провалился с поистине ужасным грохотом, погребя под собой «Smoking Car Productions». По странному совпадению, главным в этой конторе был наш старый знакомый Джордан Мехнер. Обжегшись на молоке, народ обычно принимает старательно дуть на воду, и сюжет в «Принце» номер три (Дэ) не только наличествует, но еще и развивается по ходу действия, в промежутках между уровнями, в виде роликов формата Quick Time. Между прочим, вступительный ролик – настоящее произведение искусства. И какая там девушка-ассасинка!.. Вот кого бы в главные герои... героини, а не этого товарища, у которого усы напозли на брови. Сюжет же, излагаемый в заставке, странно знаком: дворцовый переворот, злобный узурпатор, которого надо порешить, принцесса, которую надо... спасти, а вовсе не то, о чем вы наверняка подумали, – в общем, полный джентльменский набор. Классика не ржавеет.

Но вот заставка скончалась, и стражник радостно посылает наше благородное alter ego в полет. Летают принцы, к сожалению, невысоко и недолго. Нас радостно встречает чрезвычайно жесткий (до боли в носу) каменный пол. Пришло время осмотреться. Ларису нашу Крофт знаете? Ни капли не похоже. Точнее, не похож. Ни со спины, ни с лица бровастого. (Ну не бывает таких бровей! Это гример промахнулся, когда усы приклеивал.) А главное – нет у него никаких выдающихся анатомических особенностей: ни как у Тамбовской Наездницы (которой, кажется, уже икается, и на протяжении статьи еще не раз икнется), ни как у гарного хлопца из довольно старой игры Dreams to Reality, который отличался весьма рельефной мускулатурой. Обе эти игры, как известно, относились к жанру TPS, Third Person Shooter, экшн от третьего лица, хотя, простите мне эти натуралистические подробности, как раз лицо-то там





видно совсем редко, все больше спину. Да нет, именно спину. В общем и целом, совершенно невыразительный герой получился. Этаким «бровеносец в потемках».

Ладно, с разбором наружности нашего принца закончили, приступим к обзору внутренностей. В смысле – его умений. Физподготовка у аристократов персидских была весьма и весьма на уровне – парень явно умеет двигать собой. В полный рост. Коня на лету остановит, в холодную реку войдет. И, что характерно, выйдет. И, как всякий персидский принц, отличается завидной прыгучестью: не напрягаясь, с места прыгает выше головы на два собственных роста. И, естественно, способен уцепиться за что угодно и удерживаться как угодно долго, изредка помахивая в воздухе затекшими конечностями... естественно, в порядке строгой очереди. Сначала левой, а потом правой. Или наоборот. Из появившихся новых умений отмечу способность передвигать предметы неограниченной тяжести на ограниченные расстояния – чтобы, например, выйти из наглухо запертой камеры или скинуть каменный блок весом где-то в тонну на раззяву-стражника (и потом обязательно попрыгать на этом кубике – крови не видно, но зато какой звук!). С душой люди подошли к открывшимся перспективам, это чувствуется.

МОРЕ В РОЗЛИВ

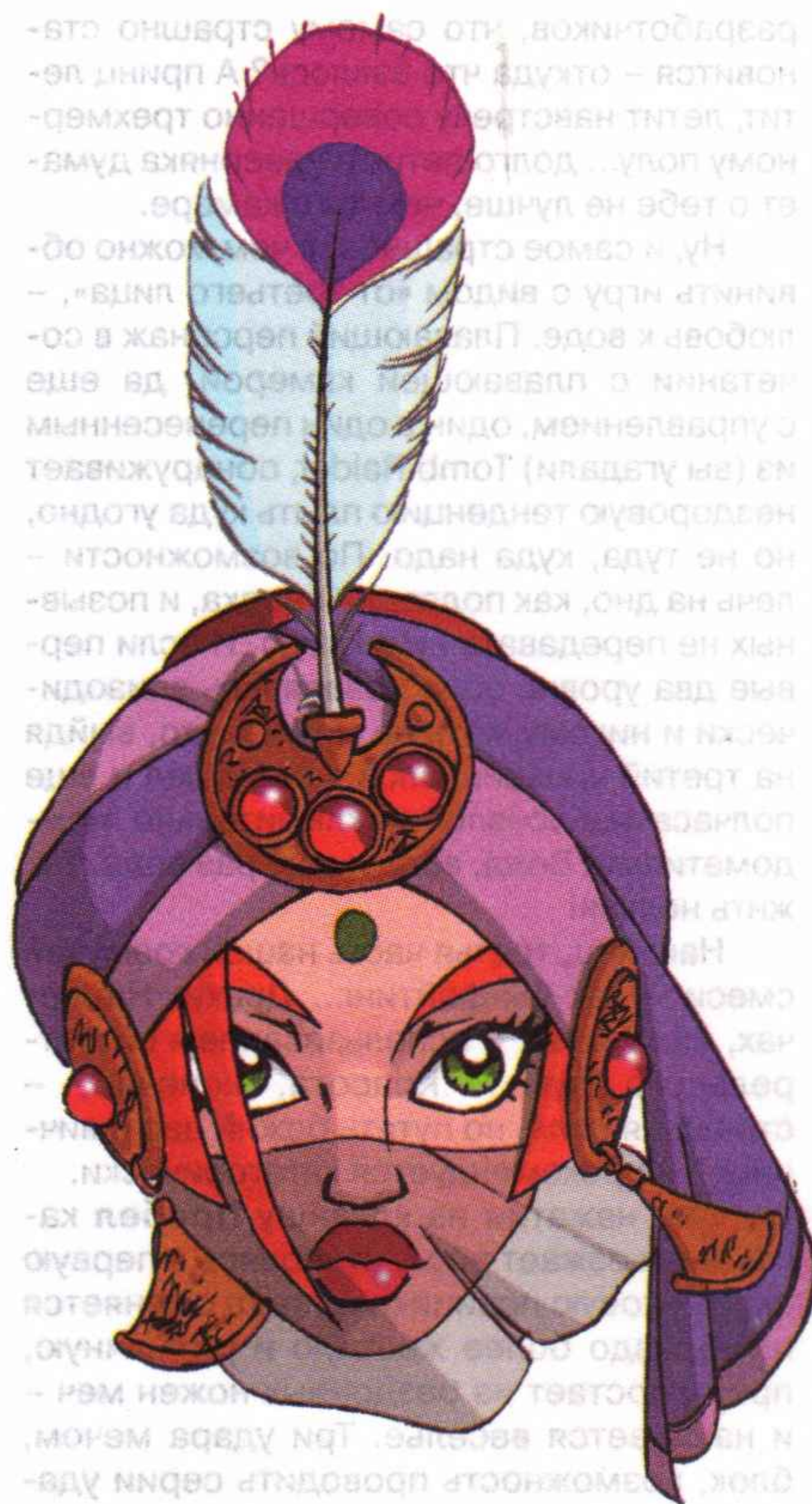
Творческое наследие Мехнера надлежало переосмыслить и переложить на понятный геймерам конца девяностых язык. Язык «действия от третьего лица». А в каких жанрах у нас самый что ни на есть экшн творится? От самого что ни на есть третьего лица? Правильно, в вышеупомянутых TPS и в файтингах.

Вот и разработчики решили сделать легкий коктейль: «Принц» в виде Tomb Raider и с драками a-la Tekken. Но в первую очередь, конечно, «Принц», да какой! Всем принцам принц! Ну что ж, беспроегрышный вариант, на настоящего «аркадника дешевого» (а родная платформа для «дополнительных» обеих игр, между прочим, Sony PlayStation, да и «Prince of Persia» в количестве двух частей весьма победоносно прошелся по территории всех тог-

дашних платформ) должен действовать как звонок на собаку Павлова. Слюноотделение неконтролируемое восторженное. Смешнее всего то, что обещания оказались выполнены. Но, господа и дамы, сколько в «Теккен» ни играй, у Лары все равно грудь больше. Всем крутить губозакаточную машинку полчаса. Какими бы благими намерениями ты ни руководствовался, все равно будет тебе госпожа Крофт «с элементами». Основные претензии практически к любой из подобных игр – весьма свободололюбивая камера, которая показывает совершенно

не то, что нужно тебе, а то, что хочется ей; замысловатые акробатические этюды, которые приходится выделять вместо честной стрельбы по всему, что движется и нет; а также (чур меня, чур!) вода. Ну, в данном случае к акробатике претензий нет: практически все движения, будь то прыжки через пропасть, вис над мясорубкой на руках, подтягивания – в общем, вся, не побоюсь этого слова, пластика была перенесена из двумерной части практически без изменений, разве что с легкой поправкой на трехмерность. Разве что способность пробивать потолки своим турбаном наш герой потерял.

Теперь – о камере. Естественно, в самые ответственные моменты ей надоедает болтаться где-то за спиной и она радостно заглядывает принцу в глаза, которые, как известно, зеркало души. Когда под тобой находится узенький карниз, с которого как раз собираешься прыгать, или готовая обвалиться плита, из глубин подсознания всплывает столько теплых слов в адрес



разработчиков, что самому страшно становится – откуда что взялось? А принц летит, летит навстречу совершенно трехмерному полу... долго летит и наверняка думает о тебе не лучше, чем ты о камере.

Ну, и самое страшное, в чем можно обвинить игру с видом «от третьего лица», – любовь к воде. Плавающий персонаж в сочетании с плавающей камерой, да еще с управлением, один в один перенесенным из (вы угадали) Tomb Raider, обнаруживает нездоровую тенденцию плыть куда угодно, но не туда, куда надо. По возможности – лечь на дно, как подводная лодка, и позывных не передавать ни в какую. И если первые два уровня вода появлялась эпизодически и никому жить не мешала, то, выйдя на третий уровень, слов я не нашел и еще полчаса изъяснялся исключительно междометиями. Вода, вода и еще раз вода. Так жить нельзя!

Наконец, третья часть нашей гремучей смеси – как-бы-файтинг... Драки. На мечах, на шестах, с использованием огнестрельного лука... Красота, конечно, – страшная сила, но путать божий дар с яичницей не рекомендуется категорически.

При нажатии на клавишу **Пробел** камера отъезжает вбок, становясь в первую файтинговую позицию, музыка сменяется на гораздо более жесткую и ритмичную, принц достает из бездонных ножен меч – и начинается веселье. Три удара мечом, блок, возможность проводить серии ударов, наконец, просто зрелищность – мечи оставляют за собой светящийся шлейф, при блокировании искры летят во все стороны... Но не впечатляет. То ли недостаточно отзывчивое управление виновато (оно и вне боя не слишком четкое), то ли дело в противнике – обычно он просто лезет вперед, и тут уже кто первый удар пропустит. Главное – мечом размахивать, не останавливаясь. Зрелищно, но совершенно неинтересно. Ах да, еще есть лук... Ужасно неудобная в обращении штука. Нажать **Ctrl**, с клавиатуры (!) навестись на цель, при этом не имея возможности пошевелиться ни вправо, ни влево даже с помощью стрейфа... Да и прицел периодически теряется. Не пропадает, а именно теряется, словно хамелеон, сливаясь с обстановкой.



...И ЕГО ДЕРЕВЯННЫЕ СОЛДАТЫ

А вот теперь мы подходим к самой-самой грустной части повествования. Я многое готов простить «Принцу» просто потому, что он местами похож на ту, десятилетней давности, игру, в нем в лучшие моменты присутствует что-то неуловимое, что-то от самого первого «Принца», и в него так же интересно играть. Но выглядит он... Сдайся враг, умри и ляг. Статичные пейзажи нареканий почти не вызывают, именно (или почти) так могли выглядеть лабиринты из первых частей в трехмерном отображении... Но все, что движется, я бы передумал собственными руками. И начал бы с главного героя, этого недотесанного Буратино с отломанным носом. Двигается он вполне прилично, можно даже заподозрить, что использовалась шаманская технология «motion capture». Но полигонов на него, да и на его противников тоже, кто-то явно пожалел. Монстры в Die by the Sword, старинной и совершенно даже по тем вре-

менам не выдающейся графически игре, и те, кажется, выглядят убедительнее этих существ с плоскими мордами и состоящими из сплошных углов. Да и соображают эти ребята не лучше, чем выглядят: такое впечатление, что в охрану дворца в Персии набирали только лоботомированных личностей. Стоит отбежать на десять шагов от размахивающего мечом болвана, и можешь чувствовать себя в абсолютной безопасности. Видимо, они еще и слепые. И глухие. Иначе ничем такое поведение объяснить не удастся.

Но страшнее всего на этом фоне выглядят записанные в readme системные требования. Минимальные, естественно. Это P-233, 8 Mb акселератор и 64 Mb RAM. То есть, может быть (и даже наверняка), пойдет и на более слабой конфигурации, но для такой графики, как здесь, еще два года назад хватало 166/4/32, чтобы все летало. А первому «Принцу», так вообще никаких акселераторов-саундбластеров не надо было.

Из несомненных же плюсов хочется отметить звуковое сопровождение. Звучит все, что должно звучать, и так, как должно звучать. И музыка соответственная. Очень удачная стилизация под восточные мотивы, а жесткая мелодия, звучащая во время боя на мечах, очень напомнила мне soundtrack к фильму Mortal Kombat.

ДЫШИТЕ – НЕ ДЫШИТЕ

На самом деле зря это я так на игру взъелся. Это, конечно, не шедевр, но и не откровенная халтура. Но ждали-то нового шедевра от Мехнера, а получили что? То и получили, чего боялись. Tomb Raider Deluxe. Правильный TPS. Без яркой, но, к сожалению, совершенно отвлекающей от собственно игры фигуры Лары Крофт. С совершенно обезличенным героем, но с уникальной атмосферой, которую удалось перенести из оригинальной игры, правда, разбив вдребезги, да и склеив криво... но пусть лучше так, чем никак иначе. В общем, если вы никогда не играли в Prince of Persia, то у вас есть шанс прикоснуться с остатками былой роскоши. Если же воспоминания о POP вам дороги как память, то лучше и не смотрите. Расстроитесь. Пусть лучше будет мертвая легенда, чем живой провал.

О. Автоген

В ОБЛИЧЬЕ ПРИНЦА

Ах, уж эти нудные приемы моего дяди! Вот уже битых четыре часа мы сидим в беседке посреди огромного, словно небесное зеркало, пруда, что в Лунной башне, резиденции визиря, его скромной обители. За двадцать пять лет все развлечения, достойные высокого сана принца, наследника престола, надоели мне до такой степени, что порой хочется бежать из дворца, пока ноги несут. Вот и сейчас я сижу на подушке, вдыхаю клубы пьянящего дурмана из кальяна дядюшки и слушаю монотонную музыку. Красивая девушка в центре зала исполняет древний танец с саблей, мерно двигаясь под звуки бубнов. Видеть уже не могу брильянты в пупках и вуаль на лицах. Совсем уже было собрался встать и покинуть залу, подышать свежим воздухом, но отец глазами попросил меня остаться — нельзя нарушать церемониал дяди. Придется потерпеть. Музыканты старались всю, еще мгновение — и мелодия достигла своего апогея. Создается ощущение, что исполнители вошли в какой-то гипнотический транс: девушка орудовала саблей как заправский воин, лезвие сверкало в миллиметре от ее тела. Ловлю себя на шаловливой мысли: «Поранилась бы, что ли, хоть какое-то развлечение». Дяде однозначно надо бросать курить, меня сейчас вырвет от «твердого» воздуха — с каждым мгновением дышать становится все труднее и труднее, а визирю хоть бы что: глаза так и сверкают под густыми бровями. Танцовщица скрылась с глаз, вероятно, опять делает очередное па: подражая пугливой козле, прячется за колонны. Сзади какой-то

шорох, будто бы дверь хлопнула, и... сдавленный хрип стражника. Красавица нашла достойное применение тому оружию, что ласкала целый час, — сабля за считанные секунды вспорола животы двум охранникам у дверей. *Измена!* Я выхватываю саблю и пытаюсь прикрыть слабого отца, но нападающих слишком много. И — какая досада! — мне не дают умереть смертью воина. С боков подкрались солдаты визиря и схватив меня за руки, оттащили от отца, третий пару раз ударил ногой в живот. Удар, еще удар, но тщетно — сознание покидает меня.

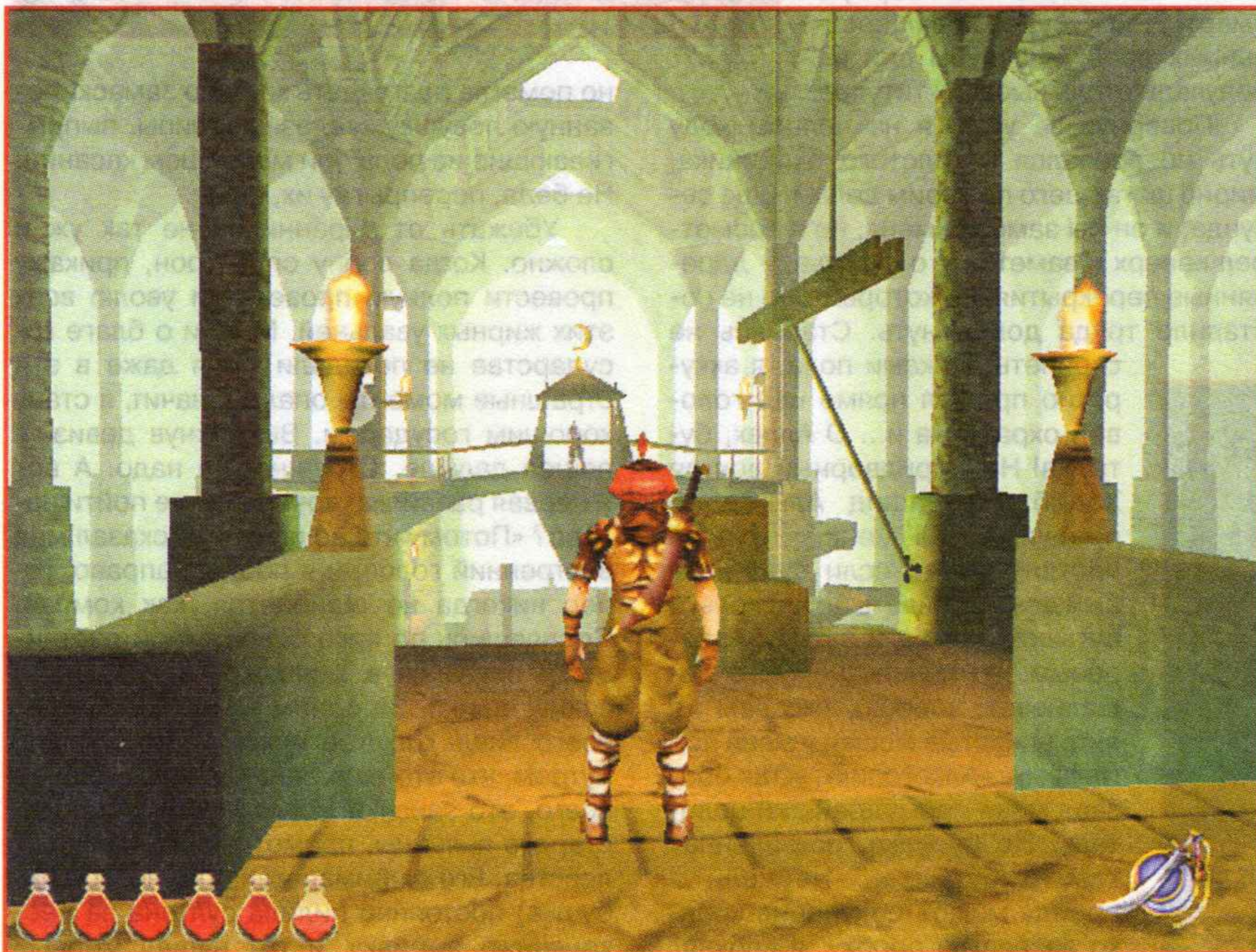
Очнувшись я уже в камере, когда со всего маху ударился лицом о каменные плиты пола с насыпанной тонким слоем гнилой соломой. Если еще чувствую боль, значит, жив, не пришло мое время. Лучше бы визирь убил меня сразу, но, похоже, я нужен ему живым. Так я и знал, что однажды это случится. Как там мой отец? Он совсем старый и вряд ли сможет постоять за себя. Стоит мне выйти отсюда, я разможу тыкву проклятого изменника одним ударом сабли! Осталось самое сложное — найти выход отсюда. Выход из восточной тюрьмы... разве есть слова печальнее и невероятнее эти? Но принц не склонит своей головы: думать, думать, думать...

Не камера ли это моего двоюродного прадедушки? Похоже, что она. Какая удача — стражники визиря по привычке поса-



дили меня в «золотую» клетку, которая предназначена только для королевских особ вроде меня. Если так, то где-то должен быть секретный лаз, через который и выбрался на волю мой более удачливый родственник (в конце концов он сверг тирана и взял власть в свои руки). Будем искать. Под соломой ничего, потолок, похоже, сделан из монолитной плиты, даже самый острый клинок не найдет здесь трещины. Остаются стены и решетка. Последняя отпадает, потому что охранники беспрестанно ходят взад-вперед по коридору. Ура, одна из плит стены поддалась моему слабому нажатию и довольно легко вошла в стену, словно скользнув по пазам. Я на свободе! Почти. По малознакомым коридорам (я не особый любитель тюрем и пыток) будем двигаться вперед и искать выход. Оттуда уже во дворец и в Лунную башню изменника. Трепещи, злодей! Змею ты не сумел задавить, и она ползет к твоему ложу, чтобы вонзить отравленные зубы мести в горло и навсегда успокоить жадную душу.

Ладно, пора в путь, время идет. Сейчас я вижу небольшой лаз налево, а там поднимусь вверх, на следующий уровень. Отец когда-то показывал мне общий план тюремных лабиринтов, но мне тогда хотелось есть, а не разглядывать бумаги. Но что-то в голове все равно осталось. Прокравшись мимо коридора (а вдруг там охранники), я оказался у клетки узника, судя по всему, проведшего здесь не один год. Еле шевеля губами, он что-то неслышно прошептал и опустил бессильно голову. Что-то сказал про меч, он мне посоветовал найти меч — без него я всего лишь слабый человечик. Я сам знаю это, и не надо мне напоминать. А за совет спасибо. Пойду дальше. Шум шагов гасился низкими потолками, и я не опасался быть услышанным. Несколько поворотов, и я оказался в душевой. Судя по устойчивому запаху пота и ароматам мужских мазмов, я нашел место отдыха охранников. (Как же тогда охранники пахнут, когда они





еще не мылись? Если что, буду искать их с помощью носа.) Зажав нос рукой, я обошел все помещение, но ветвь оказалась тупиковой – ни одного выхода. Хотя можно попробовать нажать выступающую на несколько сантиметров плиту у стены. Пробую. Ага, это открывает шлюз и пускает воду в небольшую ложбинку. Если откуда-то в душевую проникает вода, то и я найду выход. Например, наверху. Подтянувшись на руках, я легко залез на водосток (дают знать постоянные тренировки) и, нагнувшись, протиснулся в небольшое отверстие. Жаль, туфли тряпичные намочил, теперь они будут хлюпать на каждом шаге. Вперед! Еще часто я буду подбадривать себя этим восклицанием.

Что здесь? Подземная река за несколько сотен, а может, и тысяч лет продолбила в скале себе дорогу, причудливо вымывая крупинки гранита. Естественная анфилада была немного доработана, и через пропасть перекинулся ветхий деревянный мостик. Темнота, едва разгоняемая факелами, не позволяла рассмотреть все в этом зале, поэтому мне пришлось прыгать в холодную, очень холодную воду и, переплыв на правый берег, рассматривать достопримечательности оттуда. Теперь я весь мокрый, а в этих пещерах с затхлым воздухом ничего не стоит подхватить какую-нибудь болезнь, к тому же шансы покрыться плесенью тоже слишком велики. Чтобы действительно не заболеть, мне придется хорошо попрыгать и побегать.



Снова подтянувшись на скалистом уступе, сдвигая ладони в кровь, я оказался перед тем самым мостиком, о котором уже говорил. Да, дерево сгнило еще до моего рождения, но если быстро пробежать по нему, может быть, что-нибудь и получится; в крайнем случае, просто упаду с большой высоты в воду. Надо же, удалось пробежать, обошлось без трагедий! Отсюда обзор лучше, и, привыкнув к почти полной темноте, мой глаз различил где-то уровнем выше красное мерцание факела. Лезу туда на свой страх и риск. Летать, как птица, я не умею,

но прыжок с разбега мне всегда удавался очень хорошо. Настало время применить это умение, ведь только так я смогу допрыгнуть до нужного мне места. Интересно, а как здесь ходят обычные люди, неужели тоже все время прыгают?

Следующий уровень, кажется, бескрайней тюрьмы. Коридоры ее, пропахшие маслом факелов и страхом узников, сдавливают грудную клетку и мешают дышать, ощущение постоянного сужения их рождает боязнь идти вперед. Я слышу голоса, довольные и сытые. Это охранники, а у меня ни меча, ни палки, чтобы продержаться дольше секунды против их ятаганов. Не надо отчаиваться раньше времени, когда-нибудь я расскажу своим внукам об этом увлекательном, черт побери, приключении. Что делать, что делать?! Остается попросить прощения у всех родственников и бежать на верную смерть. Риск – удел всех царственных особ, иначе бы они не получали столь высоких титулов.

Повернув за угол, я на полном ходу чуть не врезался в толстого охранника, мирно шагавшего по своим делам. Еще секунда, и он бы заметил меня, но я посмотрел вверх и заметил – о счастье! – деревянные перекрытия, до которых мне не составило труда допрыгнуть. Стараясь не скрипеть досками пола, я аккуратно прошел прямо над головой охранника и... О Аллах, бутылка! Наш придворный доктор Хадиб Аль-Рашид Аль-Садиб предупреждал меня, что я не протяну долго, если буду каждый день выпивать по несколько бутылок. Хотя я и выгляжу здоровым, но печень немного пошаливает; хорошо, что вам не видны желтые мешки у меня под глазами. «Алкоголик», – так обозвал меня премудрейший целитель. Но бутылка, оставленная кем-то бутылка... Неужели я пройду мимо? Откупорив крепко засевшую пробку, я вдохнул

неизвестный аромат напитка и... какой-то дурман, стены вокруг заплясали и разошлись в глупой улыбке. Яд! Меня отравили, сыграли на моей слабости. Прошла секунда – еще жив, две секунды – даже хорошо себя чувствую, да и руки нормальны... Где мои руки?! Не может быть, я невидим! Хм, а не воспользоваться ли этим? Спрыгнув вниз, я показал неприличный жест ничего не подозревающему охраннику и наступил на плиту, открывающую решетку в другом конце коридора. Не удержался и похлопал стражника по плечу, тот в ужасе обернулся, вытащил саблю, но, никого не увидев, пробормотал молитву и побрел дальше. Видимо, с перепоя он. Хватит озорничать, возраст уже не тот, да и отца надо спасать. Побежал я к решетке, так услужливо открытой, миновал еще одного охранника и оказался рядом с решеткой. Обидно, что действие напитка стало ослабевать и я моментами становился снова видимым. Быстрее, поторопимся, пока меня не застали стражники. Что это? Засохшая кровь возле решетки нагнала какие-то печальные мысли о моем предшественнике,



но помогла разглядеть хорошо замаскированную ловушку: железные шипы, выпрыгивающие из пола при малейшем касании. Не беда, перепрыгну их, и все.

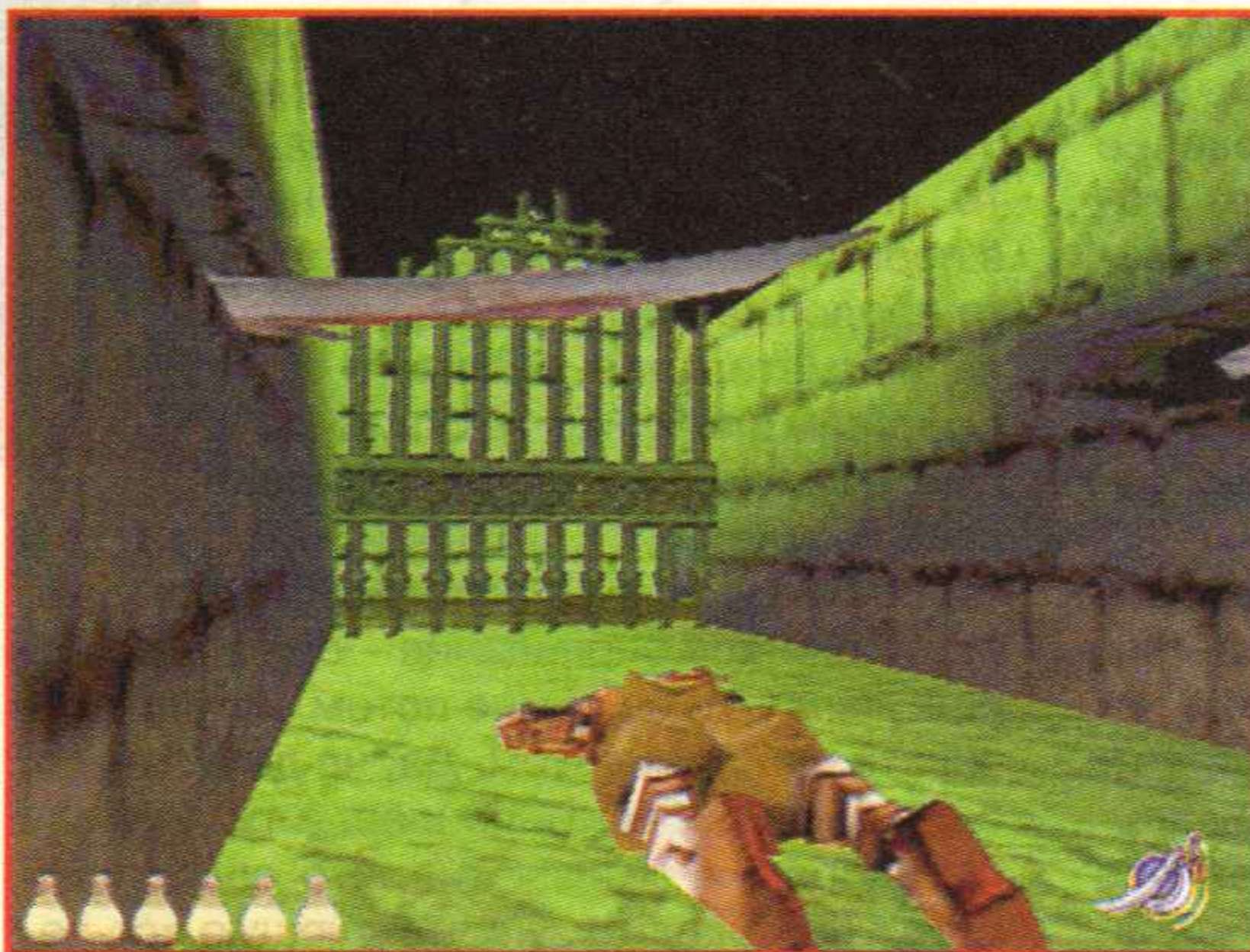
Убежать от охранников не так уж и сложно. Когда верну себе трон, прикажу провести полную проверку и уволю всех этих жирных увальней. Мысли о благе государстве не покидали меня даже в эти страшные моменты опалы, значит, я стану хорошим государем. Выкрикнув девиз, я пошел дальше. Страшно, но надо. А вот и первая развилка: почему бы не пойти налево? «Потому что не пойти», – сказал мне внутренний голос, и я пошел направо. Голос никогда не ошибается, как компас. Поднявшись по ярко освещенной лестнице, я оказался в складском помещении: всюду ящики. За одним из них мерцание, всего лишь голубые искорки, но я понял нутром, что это еще одна бутылка. Скорее всего, это зачатки моего любимого деда, старого пьяницы, промотавшего полкоролевства. Его любимая жена (но не моя бабушка) постоянно пилила султана за бесконечную выпивку, и тот нашел мирный

способ наладить отношения: спрятал бутылки по всему дворцу и, совершая обходы, пригубивал из всех по очереди. Хороший компромисс. Выпью и я немного – одежда все еще не просохла, и от холода меня берет дрожь. Ух, крепкая, зараза! Немного пошатываясь и разговаривая сам с собой, я пошел дальше, миновал подъемник – хитроумное изобретение Великих Персов – и спустился в самый низ. Может, где-нибудь здесь есть выход на чистый воздух. Хмель выветрился из головы, едва я увидел, что мне предстоит пройти (пропрыгать) бесчисленное количество деревянных навесов. Не беда, я справлюсь, ведь в конце... эх, далек этот конец.

Еще один кровожадный стражник – как только увидел меня, сразу схватился за саблю, но и я не промах: прыгнув на него, увернулся от лезвия, едва не задевшего ухо, и метнулся в проход слева. Не желая догонять меня в узком коридоре, охранник вернулся на свое место, а я пошел дальше и оказался точно над ним. Убить, значит, меня хотел?! Выпустить мне кишки, отрезать уши и выколоть глаза, поиздеваться над беззащитным мертвым телом хозяина... Что это я? Увлёкся; ладно, кажется, я нашел способ разделаться с хорошо вооруженным противником. Скину-ка него ящик, наполненный товарами из Вавилонии, похоже, там гири для тренажерного зала. Подкатив огромный короб к самому краю, я хорошо прицелился, и тяжелый груз расколол череп ничего не подозревающему воину. Выживает хитрейший. Потом я уже спокойно, спустился вниз и поднял никому не нужный меч. Глаза с укором смотрели из-под ящика на мародера, т. е. на меня. Теперь предстоит долгий путь обратно; минуя все те же препятствия, я должен добраться до развилки. Хорошо, что за спиной болтается меч: с ним душе спокойнее, но вот прыгать неудобно – тяжелые ножны то и дело бьют по спине.

Враги лезут из всех щелей как тараканы. Размахивая мечом, я сумел почти без потерь (только рукав порвали) обезглавить тупую стражу. Мне надо было вовремя брать уроки фехтования, вот всегда так: сначала меняешь уроки на гарем, а потом жалеешь об этом. Выживу, – трактат напишу на эту тему в назидание потомкам. Надо же, ящик на колесиках! Подкатив его к лебедке и подняв вверх, я узнал, что содержимое бутылок может не только забирать годы, но и прибавлять их, восстанавливая силы и даже увеличивая их намного. Полезная вещь. Открыв дверь при помощи рычага, я проник в странную комнату: осклизшая пасть красной морды хищно улыбалась, глядя в никуда. Охраняет решетку; интересно, как она действует? А вот и ответ... Стражник, еще не ведавший о моем присутствии, засунул в пасть руку и поднял таким странным образом преграду. Сейчас он уйдет, и я тоже попробую. А вдруг это ловушка? Надо чем-то предохранить руку, будем искать. Начнем с той маленькой шкатулки на лавке. Подняв ее, я долго искал дырку для ключа (ключи все

равно нет), потом отказался от идеи открыть ее и пошел в единственную неизведанную комнату – среднюю. Ого, так это и есть та самая известная по всей стране камера пыток, дом родной Абдулы – Мозгососа! Представив себя в одном из этих чудных аппаратов, стоящих вдоль стен, я поехал. Вот и решение: достал из кар-



мана упорную шкатулку и положил в тиски череполома, после чего повернул рычаг на стене. Раздался хруст кости и дерева – ларчик просто открывался. Внутри него лежал немного покореженный тисками золотой браслет – то, что надо. Надев его на руку, я вернулся к пасти и бесстрашно засунул руку в черную дыру. Когда потайной механизм начал сжимать руку, скажу честно, мне стало очень страшно, но потом это неприятное чувство прошло. Проход открыт. Прошептав благодарность Аллаху, я шагнул навстречу очередному воину. Нелегкая битва, и после нее мне поможет только парочка дедушкиных бутылок.

А в это время (как мне рассказывали позже) новоявленный султан требовал от моего бедного отца, чтобы он выдал мою сестру за своего сына. О вреде инцеста тогда еще не знали. Отец, может быть, был бы и рад отдать свою дочь замуж, но говорили (никто не видел), что жених – урод, каких еще поискать надо. Конечно, заботясь о благе государства, отец отказал своему брату, чем привел его в неопишное бешенство.

Вернемся к моей бедной персоне, затерянной среди бесчисленных коридоров тюрьмы. Еле переставляя от усталости ноги, брел я, о чем-то задумавшись, по туннелю, как вдруг яркий свет на мгновение ослепил мои глаза, и спустя секунду стрела, пущенная сверху, вонзилась рядом с ногой. Еще одна – увернулся, третья и последняя вошла в миллиметре от головы. Тайный лучник, потерпев поражение, скрылся и оставил меня одного, и теперь можно осмотреться. Итак, передо мной огромный бассейн с красиво подсвеченными «колоннами», слева я вижу разрушенный деревянный мостик, а справа... Да, иду направо, кажется, здесь безопаснее. Ошибочка вышла: едва завидев меня, очередной стражник тотчас поднял мост, и выход оказался отрезан. Чутье подсказывает, что здесь можно обойтись хорошим луком и парочкой стрел: если удастся попасть в рычаг крепежного механизма, то через минуту я буду на другой стороне. Ладно, вернусь к противоположному мостику и попробую что-нибудь сделать с ним. Например, разбежавшись, прыгну, со всей



силы оттолкнувшись ногами. Сработало, теперь на самый верх, к тому месту, откуда предположительно и стрелял в меня убийца. Разбежался... я же на Востоке, здесь нет прямых путей: дорогу мне перегородил механизм, постоянно сталкивающий на шипы. А что если я попробую спрятаться в углу, пока куб выдвигается, а потом, как только он зайдет обратно в нишу, прыгну еще выше? С первого раза вряд ли получится, поэтому главное – не забывать о крутящейся внизу смерти. Мгновение мне показалось часом, пока я одним глазом приглядывал за плитой, другим выверял расстояние до верха. Но все получилось почти идеально, и я завершил свой путь парочкой прыжков. И так прыгал до тех пор, пока не уткнулся в стальные решетки, стоящие на пути.

Немного похаживая вокруг да около, я придумал план действий: становлюсь рядом с дальней кнопкой, одним шагом назад нажимаю и быстро бегу ко второй, миную ее на большой скорости; не останавливаясь, буквально прорываюсь через обе решетки. Уф, лук дорого обошелся. Бедняга стражник даже не подозревает о том, кто у него стоит за спиной. «Эй!» – уронив лук, воин оборачивается и, не удержавшись на краю пропасти, летит вниз. Неожиданность – это хорошая тактика. Мне осталось вернуться обратно к бассейну и поднять стрелы. Им я нашел применение, с первого же раза попав в механизм опускания двери. Еще в самом начале, только выбравшись из камеры, я предупредил (мысленно) визиря, что не ждать ему от меня пощады. Сейчас же ощущение того, что мое проклятие исполнится, наполняло все тело. Я готов.

Пройдя по мосту, я натолкнулся на нескольких стражников, сопровождавших

мою сестру. Через мгновение они исчезли за какой-то дверью. А может, это и не сестра, я вообще-то не очень хорошо вижу, но проверить стоит. Первым делом осмотрел нижний этаж и нажал там кнопку, открывающую непонятно какую дверь, потом поднялся наверх и, подумав, повернул налево, где едва не погиб на шипах, высывающихся из-под мозаичных плит комнаты. Чистое везение, причем не в первый раз. Так не может долго продолжаться, и мне придется внимательнее смотреть по сторонам в поисках чего-нибудь смертоносного. Поднявшись наверх, мне опять пришлось оросить руки кровью ни в чем не повинного охранника; единственное оправдание – он первый напал. Напал-то он, а мне потом виру выплачивать родственникам. Да, не добил я его, надо было добавить по шее, а тут увлекся коридором и не заметил, что еще живой страж нажал плиту, уничтожающую все деревянные перекрытия верхнего этажа. Будем выпутываться, прыгать, маневрировать. Конечно же, выход в самом конце, можно было даже не проверять близлежащие дырки (там бутылка, если надо!). Начинаю потихоньку понимать психологию древних строителей. Я не знаю, положено чистокровным принцам двигать шкафы или нет? Если нет, то я погибну здесь же от голода и холода, если подвину, то я не принц. Что делать? Ладно, пока никто не видит, подвину это громоздкое сооружение, но совсем чуть-чуть, и останусь настоящим принцем.

Встав на четвереньки, я прополз в открывшуюся дыру; крысы, совсем меня не



пугаясь, сновали туда-сюда в поисках пищи. Чтобы не стать ею, я убрался оттуда как можно скорее. Ага, дырка в потолке – вот там и выход. Воспользовавшись каким-то сундуком в качестве подставки, я сумел допрыгнуть до края отверстия и, обламывая свои красивые ногти о камень, залез наверх. Нелегко был путь наверх, но какой вид открывается отсюда! Например, охранник с оскаленным лицом, бегущий навстречу. Махнув мечом пару раз, я делаю его улыбку шире, а жизнь короче. Восточная шутка. Наполнив колчан стрелами, я нажал плиту, и одна из огромных шестеренок закрутилась. Но этого мало, мне нужно привести в действие сразу две. Думай, думай, принц. Кажется, решение есть. Натянув тугой лук от плеча, я с трудом прицелился в охранника на противоположной башне и спустил тетиву. Она запела гимн смерти и пустила сверкающую молнию через пропасть – это мне так в тот момент показалось. Пробив череп стража, крепкая стрела унесла душу. Тело грузно упало на пол, надавив нужную мне плиту. Ворота, поглотившие девушку, открылись, а мне оставалось лишь спуститься вниз и войти победителем в новые покои дворца.

Тир, это настоящий тир. Лучник, стоящий где-то вдалеке, пал жертвой магической стрелы, только тогда я рискнул спуститься к воде и умыться разгоряченное беготней лицо. Не мешало бы и руки отмыть от корки засохшей крови. Больше здесь делать нечего, я снова поднялся наверх и внимательно осмотрел ящики. И здесь ничего привлекательного, но вот маленький уступчик рядом с ними... Ага, если я пробегу по нему, то вполне смогу перепрыгнуть через воду и зацепиться руками за край полуразрушенной лестницы. Сказано – сделано. Едва не вывернув суставы, я умудрился схватиться за небольшой выступ, благо пальцы сильные. А на самом верху мне досталась бутылка в награду; выдержанный напиток, то, что надо бедному путнику. Подкрепились, и снова в путь. Я не привык подолгу засиживаться на одном месте. Поднялся на лифте (отсюда видно лучше) и через минуту очутился на небольшой весельной лодке, НЕ один. Компанию мне составил один премилый



молодой человек, весь закутанный в дорогие материи и с ятаганом в руке. Он, наверное, убийца. Я не успел спросить его; думаю, даже если и успел, тот бы не ответил. Вот так, орудуя веслом и мечом, я оказался в красивом островном городе. Точнее, это было похоже на задний двор крепости, что-то вроде неприступного дока. Дальше плыть некуда, поэтому мне пришлось во второй раз вымокнуть, окунувшись в холодную воду. Доплыв до каких-то державшихся на плаву ящиков, я вылез на поверхность, и тут же струи холодного ветра превратили меня в дрожащего младенца, практически заморозив тело. Едва передвигая ноги, которые стали тверже дерева, я подошел к небольшому ящику. И только там заметил, что очутился я не на том берегу, на который хотел попасть. А единственный путь – это через надворотную площадку. Воспользовавшись ящиком, я запрыгнул на цепь с крюком, оттуда переполз на деревянный настил и немного передохнул. Становилось все холоднее. Рычаг так и просился, чтобы его повернули; потом что-то закрутилось, завертелось. Прыгнул на люльку – получилось, потом на проезжающий мимо ящик – тоже получилось, а оттуда недалеко и до противоположной стороны пристани. Дворец Султана, родной дворец, и никакая охрана меня не остановит, потому что я почувствовал запах крови.

И началось! Я вспоминаю эту часть моего приключения как что-то невообразимо скучное, занудное и неинтересное. Центральный вход во дворец оказался переполненным ловушками и непонятными механизмами. К тому же на каждом шагу попадались охранники. Но если кто-то захочет повторить проникновение, то слушайте внимательно. Сначала я пробежал под подъемным мостом и увидел по бокам небольшие комнатки, в которых незамедлительно повернул настенные рычаги (сначала в левой, а потом и в правой). Это привело к опусканию огромного моста. Не обольщайтесь, не все здесь так просто: чтобы дойти до моста, мне пришлось согнуться в три погибели и проползти под ржавыми лезвиями, то и дело вылетающими из стен. Преодолев это препятствие, которое, судя по всему, остановило много



народа, я с некоторым трудом вскарабкался на наклонную поверхность моста и оттуда спрыгнул в небольшое углубление в стене, которое оказалось почти замурованным окном. Особого труда протолкнуть огромный камень в дырку не составило, поэтому совсем скоро я вдохнул ароматы ночной Персии в тронном зале. Можно было бы даже искупаться в бассейне, но какой-то назойливый стражник без перерыва пускал одну стрелу за другой с высокой точки. Чтобы не спеша разобраться в своих мыслях, я пристрелил мешающего лучника и только тогда начал искать выход. Он, как всегда, оказался перед глазами, и оттого был неприметным. Нужно было всего лишь задвинуть большой ящик, стоящий у стены, в специально предназначенную для него нишу. Утяжелив таким образом грузило моста, я добился нужного мне положения этой неустойчивой машины. Но снова пришлось что-то выдумывать: просто так меня во дворец никто пускать не хотел. Не по мосту, так над ним – это тоже выход. Например, если забраться по боковине моста наверх и оттуда запрыгнуть на стену, то я обязательно попаду в окно, в котором виднеется фигура прогуливающегося охранника. Вперед!

Да спалит Иблис его душу! Пять шагов, и вновь я в том самом злополучном зале, правда, уже наверху. Чтобы попасть к



противоположному выходу, мне пришлось поднапрячься и выполнить кое-какие акробатические трюки, и не скрою, что они получились очень хорошо. Представляете: раскачался на бруске, потом со всего маху, пролетев пару метров, уцепился за веревку и уже с нее прыгнул на твердую поверхность. И все это на высоте около десяти метров.

Вот так... Заглянув в окно, я был приятно удивлен встречей с новым охранником – он, видимо, давно поджидал с шашкой наголо. Ничего, это не проблема, а проблема была впереди, когда я содрал кожу с рук, с разбега прыгая на канат из плохой пеньки. Как проехался по нему немного, так и содрал все ладони до мяса. Найти бы где-нибудь воду чистую, тогда можно было бы перевязать раны. Эх, мечты, мечты... На мост надо прыгать, а не жаловаться всем подряд на свою судьбу.

Алан Берновский
Окончание в следующем номере.



Аркада в чистом виде.
Принимать по две
столовые ложки три
раза в день

Разработчик: **GameFX**
Издатель: **THQ**
Выход: **сентябрь 1999 г.**
Жанр: **космическая аркада**
Требования: **PII-233, 32 Мб, обяз. 3D-уск.**

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆



SINISTAR: UNLEASHED

TO BE CONTINUE...

Тяга к продолжениям давно захлестнула этот мир. Причина – совокупность двух факторов: устойчивых предложения и спроса на подобную продукцию. О первом распространяться особо не хочется: о том, что производители не желают рисковать на необкатанных сюжетах, сказано и так слишком много. Да, это индустрия. Да, здесь все поставлено на конвейер. Ну и что? Ведь мы же продолжаем это покупать! Ладно, можно было бы еще согласиться, если бы шла речь о ностальгии (впрочем, чуть позже о ней и пойдет), однако какие забытые чувства может воскрешать игра, появившаяся ровно через год после выхода оригинала? Конечно, для людей с явно выраженными проблемами с памятью подобное, может быть, и верно, но тогда что ищет во вторых и прочих частях нормальное большинство? Лучше графика, четче звук, маразматичнее сюжет – и этого достаточно, чтобы вновь ощущать то же самое? Или дело именно в повторении прошлых переживаний? Выходит, мы стремимся еще раз прочувствовать то, что однажды так задело нас. А как же тогда разговоры об отсутствии новых идей и потере оригинальности? Очень просто: на самом деле ни то, ни другое нам фактически не нужно, что бы мы ни говорили вслух. Окиньте взглядом свою коллекцию игр и проверьте. (С досадой замечаю у себя наличие лишь двух коробок «без предыстории» – Outcast и Baldur's Gate. Ничего, скоро и они превратятся в сериалы.) Все, что выходило за последние 2–3 года, это всего лишь клоны или «официальные продолжения». Только не надо говорить о том, что отрасль умирает – в Голливуде это происходит уже на протяжении многих десятилетий. Нет, она не умирает, просто превращается в индустрию. И слава Богу, что она сравнительно молода, иначе разработчики

играли бы на нашем чувстве ностальгии при любой возможности. Просто еще не успели сформироваться хотя бы две группы людей, чей игровой стаж разнился бы ровно на поколение. Впрочем, первые попытки погрузить нас в воспоминания стали появляться давно. Сейчас они все более осмысленны и профессиональны. Это не удивительно, ведь компьютерным играм в нашем привычном виде уже исполнилось 20 лет – самое время переиздавать те проекты, с которых все начиналось. Глядишь, лет через 15 сыграем в полностью виртуальный Wolfenstein: Unleashed, спустя 20 – в Doom: Unleashed с возможностью настоящей смерти, а через 30 – в Unreal: Unleashed с обязательным предварительным заключением в одиночной камере и десантированием на планету к Skaarj...

UNLEASHED

Да-да, все это было довольно громоздким введением. Итак, как вы уже догадались, речь пойдет об игре, призванной будить в нас ностальгические чувства. Номер вообще получился образцово-показательным в этом плане: Sinistar, Prince of Persia, C&C, System Shock, Seven Kingdoms, Flight Unlimited, Constructor, NHL... Впрочем, если название Sinistar не вызывает у вас никакой реакции, то не стоит лезть в ближайший справочник и искать симптомы склероза (все равно потом их забудете...) – нашу страну Sinistar-мания прошла стороной (может, оно и к лучшему?). Появившаяся через три года после знаменитой Asteroids, новая игра компании Midway Games представляла, по сути, те же «Астероиды» с новыми возможностями. (Во! Первый официально зарегистрированный клон!) Как удачный конкурент Asteroids и Space Invaders, игра быстро заняла залы кинотеатров и аркад, потихонечку переползая и на всевозможные домашние системы, однако для большинства наших соотечественников прошла незамеченной. Как высказался один коллега, если бы даже в то время мы интересовались подобным, то найти тогда игровой автомат было бы очень непросто. Что ж, есть шанс наверстать упущенное; жаль, правда, что оригинальная игра и Sinistar: Unleashed – это две абсолютно разные вещи.

Сравнить получившейся проект можно, кстати, с Battlezone образца прошлого года от Activision. Нет, конечно же, не саму игру, а подход к созданию





римейка классического продукта. В отличие от, скажем, Asteroids 3D и Space Invaders 3D, создатели Sinistar: Unleashed, как и Battlezone, перенесли из оригинальной версии лишь завязку и общую концепцию. Игра, призванная вызывать ностальгию, этого просто не делает. Виною всему полная и окончательная трехмерность. С приходом 3D проект приобрел какую-то жесткость, превратившись из непривлекательной аркады в красивый, но сложный и вычурный shooter. Здесь сошли с дистанции создатели Prince of Persia 3D, на этом же этапе и попытку GameFX воскресить старые чувства можно считать полностью провалившейся. Перед нами не Sinistar 2000, а абсолютно самостоятельный продукт, который нужно рассматривать с самым пристальным вниманием.

ДЕТАЛИ

Сюжет, как и у всех нормальных аркад, в меру бредовый. Человечество на протяжении многих веков ведет ожесточенную борьбу с очень странным противником – огромными разумными кораблями, прозванными Sinistar'ами. Путешествуя из мира в мир с помощью Врат, которые возводят их механические слуги, они покоряют одну звезду за другой. Вот в один из таких Врат-порталов и попал главный герой, который не нашел ничего более интересного, чем заняться борьбой с пришельцами, что называется, на их территории.

Вот, собственно, и все. Проследивается некая параллель с «Берсеркерами» из одноименной серии, однако все не так просто: управляет Sinistar'ом не компьютер, а «живой» мозг. Все противники стилизованы под стать каким-нибудь природным организмам. «Завернутость» на биомеханическом дизайне – дань памяти оригинальному Sinistar с его нелепыми жуками и бабочками. Создатели моделей оттянулись вовсю: легко парящие скаты и бронированные жуки смотрятся особенно жутко в ретроспективе Wing Commander: Prophecy. В сочетании с великолепной графикой получается исключительно психоделическое зрелище. Движок игры с легкостью тянет все батальные сцены, явно перегруженные спецэффектами, этой данью современным ускорителям. Космос красив, но не чрезмерно. За-

то текстуры – просто неподражаемы. Отблески металла, пульсация «вен» кораблей, легкая туманная дымка Врат... Эх, если бы старушка Sierra не гналась за оптимизацией Babylon 5 под Pentium III, а просто сделала нечто похожее, сколько людей вздохнули бы облегченно!

ПАРТИЗАНСКАЯ ВОЙНА

Теперь о том, что дизайнеры так и не сумели отнять у оригинальной игры. Итак, приготовьтесь к тому, что на протяжении долгих 24 миссий вы будете заниматься исключительно изгнанием нечисти из «ваших» новых владений. Существуют два способа завершить уровень, и ни в одном из них нет слов «убить всех», ибо количество врагов бесконечно. Приходится приучить себя не обращать на них внимания и отстреливаться только по необходимости, а враги здорово напоминают назойливых насекомых. Основная задача – разрушить Врата (вокруг этой игрушки здесь все и вертится) или уничтожить Sinistar. Первый вариант наиболее продуктивный, второй – наиболее быстрый. Уничтожением Врат нужно заниматься долго и нудно, периодически подлетая к ним и разбивая то, что успели построить дроиды, одновременно не допуская завершения строительства. Когда-нибудь ресурсы у компьютера иссякнут, и вы сможете покинуть очередной уровень. Второй вариант здорово сокращает время, но прибавляет морщин. Пока строительство портала не закончено, вы спокойно путешествуете по окрестностям, разрушаете астероиды, собираете бонусы и периодически разгоняете нависших врагов. Но как только все будет завершено, появится Sinistar, и единственный способ завершить миссию – уничтожить эту тварь. Что, кстати, при ее вооружении и системах защиты не так-то легко.

В любом случае и при любой стратегии вас ждет постоянная и непрерывная стрельба. Где-то с 8–10 уровня противник начинает нагнать и доставать вас по любому поводу, вечно кружась поблизости и отвлекая от насущных дел. Что поделаешь, жанр такой, аркадой зовется...

ARCADE

Неприятно лишь то, что разработчикам удалось перенести в новую игру и главный недостаток старой. Интерес к игре подкрепляется только вашим стремлением проходить раз за разом довольно-таки однообразные уровни. Надоедает за вечер, а на следующий уже хочется сесть вновь. Вот такой странный жанр...

СОВЕТЫ

И все-таки самым правильным способом будет разрушение ворот. Следите за индикатором в верхнем правом углу: внешняя шкала показывает процент выполненной работы, внутренняя – затраченную энергию. После удачно проведенного

обстрела Sini-бомбами (другое оружие против Врат не действует) верхний индикатор обнуляется, а роботам приходится вновь использовать внутреннюю энергию. Как только ее уровень достигнет нуля, портал закроется, на этот раз навсегда.

Основа вашего существования – кристаллы. Именно они дают энергию для всех видов постоянного оружия и жизненных систем. Бывают двух видов – синие (восстанавливающие здоровье) и желтые (подзаряжающие батареи). Добывать можно путем разрушения астероидов или уничтожения противника, второй метод предпочтительнее, потому что прибыльнее. Наибольший запас кристаллов находится в камнях с желтой прослойкой. Если вы играете на уровне сложности выше, чем Easy, то обязательно проведите достаточно времени, оттачивая мастерство в собирании ресурсов на ходу (в этом нелегком деле здорово помогает strafe), так как во время боя второго захода может и не быть.

Бонусы обычно приносят либо новое оружие и спецсредства, либо призовые очки в различных вариациях. Чаще всего эти приятные сюрпризы находятся в астероидах с голубой прослойкой и в остатках крупных кораблей, особенно перевозчиков. Оружие делится на постоянное и требующие патроны. Причем зависит это только от того, взяли вы уже соответствующий бонус или нет. В первом случае в качестве энергии используются общие запасы корабля, во втором – соответствующая амуниция. Спецсредства в основном сводятся к защитным приспособлениям вроде силового поля, турели и полного восстановления здоровья. Если вы не можете подобрать нужный вам бонус, попробуйте воспользоваться каким-нибудь из имеющихся в запасе, освободив таким образом место.

Самое удачное время для сбора призов – начало каждого уровня. В этот момент вокруг пока не так много врагов, а подготовка Врат еще и не началась. Всегда проверяйте все места, где могут быть бонусы, даже если все слоты у вас заполнены под завязку: а вдруг там upgrade?

Будьте внимательны: у вас ограниченное число жизней, и восстановить их после гибели нельзя даже загрузкой сохраненной игры. Не забывайте и то, что на бонусные миссии вообще отводится всего лишь одна попытка. Врата можно использовать не только как средство покончить жизнь самоубийством, но и как место, куда можно заманивать особо неповоротливого противника. Во время боя с ограниченным числом участников всегда используйте strafe, скольжение в сторону, и выстрелы будут проходить мимо. Все массовые сражения старайтесь проводить в поле астероидов, одновременно подбирая кристаллы и восстанавливая жизнь.

Если поначалу игра покажется слишком сложной, установите уровень Easy – в этом режиме включены режимы самонаведения и автоматической сборки кристаллов.

Дмитрий Бурковский

Вы изголодались по квестам? Перекусите

Разработчик: Casternman/Microids
Издатель: UbiSoft
Выход: сентябрь 1999 г.
Жанр: квест
Требования: P-166, 32 Mb

Графика: ★★★★★★★★★★
Звук: ★★★★★★★★★★
Играбельность: ★★★★★★★★★★

AMERZONE

Это красиво. Пожалуй, бывает лучше, но красиво. И это нормальный, без лишних изысков, квест. Спасибо французским разработчикам, которые показали, что даже при отсутствии революций в квестовом жанре можно сделать что-то простое и симпатичное. Очень уж, правда, простое.

НЕБОЛЬШОЙ ЭКСКУРС

Квесты бывают разные – вещь, конечно, общеизвестная, но я ее все же напоминаю. Какое-то время их можно было разделить на нормальные (они же классические, они же мультяшные) и мистообразные – с видом из глаз и обилием головоломок. Модная штука была – вид из глаз. Особенно хорошо он в квест вписывался: красиво, а думать о массе вещей не надо, так как ничего в реальном времени не происходит, fps – тоже дело десятое... Так вот Amerzone принадлежит к группе, находящейся где-то посередине: вид из глаз присутствует, но головоломки человеческие. Предметные. Не пазлы. Количество коней на шахматной доске со сдвинутыми координатами и пересчетом в шестнадцатеричную систему не имеет никакого отношения к коду на сейфе, существенно важнее сообразить, что потолок лифта может удариться о штырь, вставленный в стену на уровне пола, если лифт поедет вниз. Более всего Amerzone напоминает Journeyman Project 3 и, конечно, Blackstone Chronicles. Мой выбор – две последние игры.

КЛАССИКА

Дело было так: журналист попал в дом к старому профессору, который перед тем, как окончательно упасть лицом на стол, прохрипел берущую за сердце просьбу сделать ЭТО. Из находившихся в доме бумаг выяснилось, что ЭТО значило вернуться в некий Затерянный мир и водворить на место яйцо, которое профессор умыкнул из этого мира во времена его, профессора, бурной молодости. А яйцо это принадлежит птице, вид которой теперь находится на грани вымирания. Что со времен

Фантомаса делают молодые журналисты, оказавшиеся в полной приключений ситуации? Ломятся в бой, очевидно. Чиним профессорский агрегат для перемещения, расшифровав все шифровки, находим яйцо в доме, на своем же плече доносим этот агрегат до края искомого мира, поскольку по дороге у агрегата кончается топливо, запчасти и желание перемещаться – а вы чего хотели? Легкой жизни в квесте? В общем, выполняем последнюю волю не особо сумасшедшего профессора.

Особенно, кстати, радует тот факт, что профессор, с трудом нашедший себе после провала первой экспедиции работу школьного учителя и не получивший субсидий на вторую экспедицию, изыскал где-то еще и средства на здоровый дом, механизмы, включающие в себя (как говорят в компьютерных фирмах) подъемный кран, а также на то, чтобы долгие годы поддерживать нужную температуру в помещении, в котором хранилось яйцо. Да, и еще на что-то построил дельтаплан, превращающийся в самолет, вертолет и подводную лодку – это без преувеличений. «С трудом, – говорит, – удалось найти место школьного учителя биологии». Но это так, к слову.

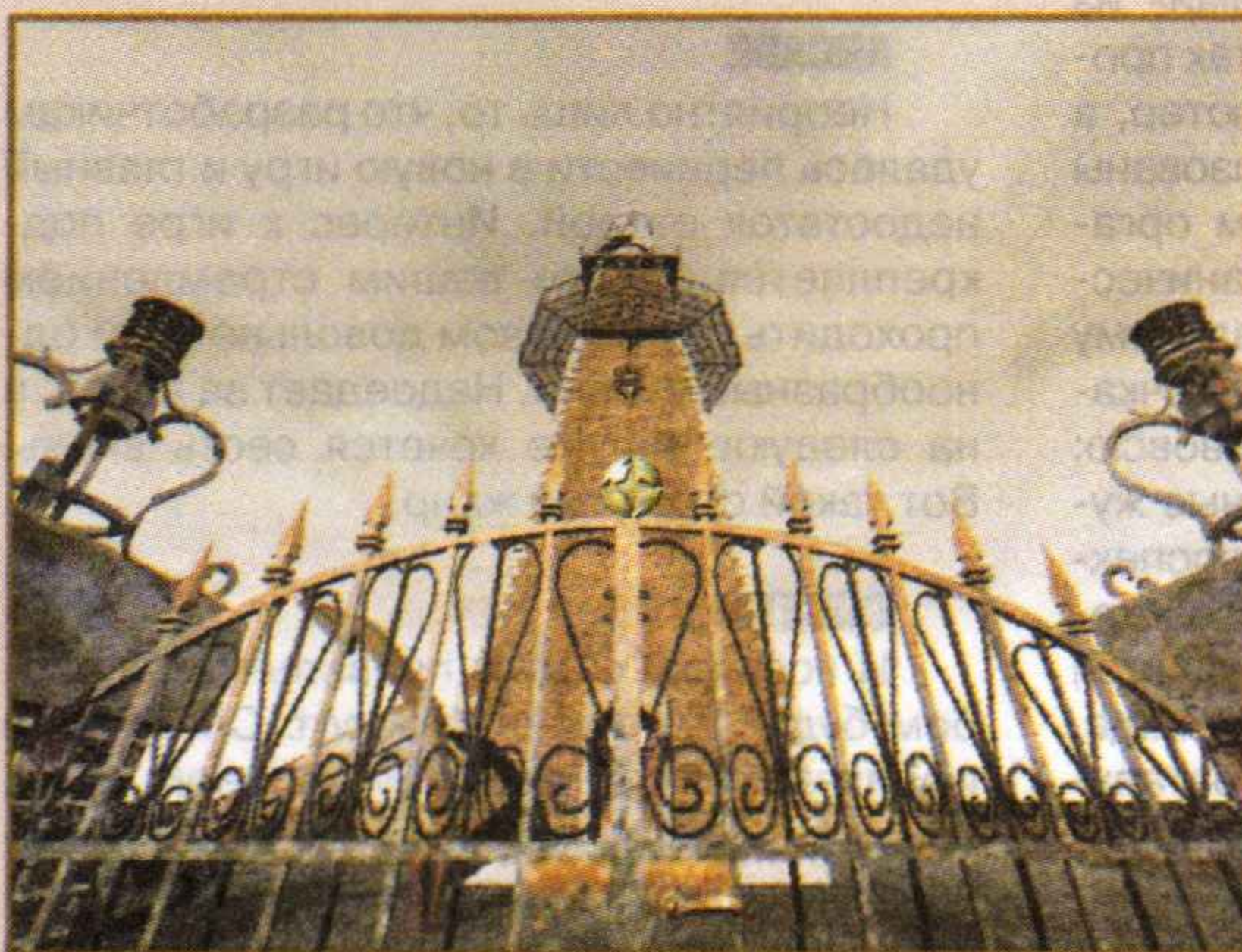
ТОЧКИ НАД I

Вы уже догадались, что это такое? А, еще же ничего не сказано о графике.

Сильная сторона игры, ничего не скажешь. Скрины вы видите сами, а теперь представьте себе, что в каждом локейшене можно вращать головой на 360 градусов безо всяких тормозов. И пейзажи, пейзажи, пейзажи... И заставки приличные. Любуйтесь на здоровье.

Повторяю предыдущий абзац еще раз, дабы никто не заподозрил меня в иронии: графика действительно хорошая. Добро-совестно проработанные виды, отсутствие излишней экономии на количестве переходов, то есть в комнате есть несколько точек, с которых вы можете оглядеться. Есть даже попытки прямо на движке игры делать увеличение при рассмотрении предметов. Ролики неплохо сочетаются с движком – то есть практически как из заставки не вылезал (вот выйдет FFVIII на PC, поговорим!). И главное – осматриваться по сторонам. Если не обращать внимания на уродливый курсор, торчащий посреди экрана, то легкость обозревания захватывает. Не пишу я от восторга только потому, что уже видел Journeyman Project 3.

Несложные пазлы, красивая графика, сюжетец – что еще нужно человеку, чтобы ознакомиться с жанром и с удовольст-



вием провести какое-то время за монитором? Чем же я еще недоволен? Во-первых, JP3 был раньше на полтора года, что снимает необходимость кричать «Как круто! Не было такого раньше!» и т. п. Единственным недостатком JP3, напомним, была краткость. А пазлы были настолько естественными и «вылизанными», что следовало поучиться; и графика на уровне, и прочее. Так вот, Amerzone тоже короткий. Чему-то за полтора года так и не научились: то ли движки компактнее делать, то ли истории длинные писать, то ли клепать компакт-диски пачками. (Последнее сомнительно.)

Ну, допустим, квест – не стратегия: один прошел, почему бы не пройти второй, тоже хороший? Анализируем. Геймплей серьезно портит то обстоятельство, что головой вы вращаете по движению мышки. Для того чтобы обшарить экран, приходится вертеть головой, и курсор болтается посередине. Все вслед за курсором ездит, перед глазами мешает – очень неудобно (это не считая того, что в таких случаях курсор с середины экрана не убрать). В JP3, поясню, мышка двигалась по экрану сама, а чтобы повернуть голову, нужно было еще кнопку нажать. Так удобнее. Однозначно. Так получается игра, а не рассматривание видов.

Дальше. Слишком темно. Не очень видно предметы и те места, куда их втыкать. Это влияет на «как бы баланс». Это сильно затрудняет игру; сильнее, чем можно ее затруднять в целях, чтобы игроку не было скучно. При этом в остальном игра сложностью не отличается: если уж вы все на экране нашли, то догадаться, что куда вставить, будет несложно. Учтите еще, что в квестах от первого лица не принято раскидывать в интерьере много ненужных предметов, на которые можно отвлекаться. Если курсор «сделал стойку»,

значит, скорее всего, это вам пригодится. И Amerzone получается прост до неприличия.

Наконец, история (фактор, как вы понимаете, в квесте немаловажный) тут далеко не совершенна. О родстве Amerzone'a с изумительным Blackstone Chronicles я упоминал исключительно по долгу службы. Сравнивать не хотелось совсем. Это абсолютно разные вещи. «Простота сюжета и простота игры – изумительное сочетание и выверенная пропорция. Amerzone. Только для вас».

«НИ О ЧЕМ»

Манная каша. Чуть-чуть вылизанная по сравнению с Journeyman Project 3 графика, средней руки сюжет. Вам это нужно? Ну, смотрите. Если вы любите именно такие квесты, то и Project, и Blackstone Chronicles (только в оригинале, без всяких русских озвучек; заодно скажите «Нет!» пиратству) – то, во что имеет смысл играть. Если вы любите квесты вообще, то Grim Fandango, Sanitarium aka «Шизариум» (и еще раз скажите пиратству «Нет!»), UFO's – к вашим услугам. Или первый Monkey Island возьмите – юмор не стареет. Во все это уже играли? Тогда Amerzone покажется вам пресноватым. Не тянет.

Вы любите квесты из принципа? Ну, тогда... Amerzone играбелен. Не фатально скучен. Покупайте. Заодно полюбуетесь, благо есть на что. Кстати, если для вас графика – основное, это тоже правильный выбор. Когда-то мне казалась весьма пристойной игрушка Shivers II – она была первой из этого поджанра, которую я видел. Может, с такими

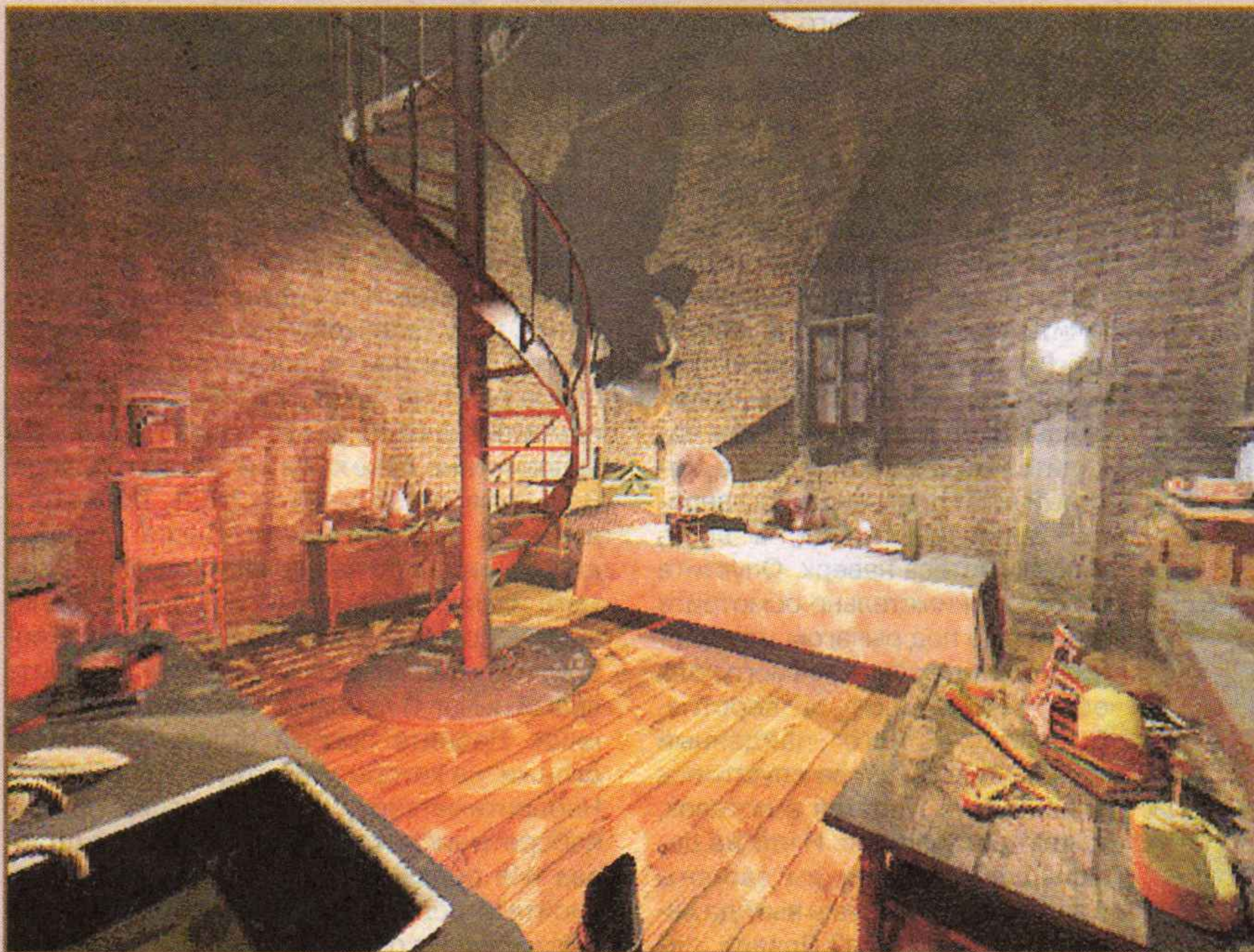
играми вообще так – первая воспринимается лучше, чем последующие? Если это правда, то тем паче стоит начать с Blackstone Chronicles: зачем портить вкус?

Константин Инин



ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВА ПЕРВАЯ

Представьте себе такую ситуацию: идете вы по своим журналистским делам (положим, пивка попить после тяжелого рабочего дня), а к вам подкатывает почтальон и говорит, что он отвез письмо сумасшедшему профессору, но не вручил, а оставил конверт под дверью. Поэтому не смогли бы вы сходить и отдать письмо адресату? А то почтальона, видите ли, жена дома зажда-лась. Ну, что бы вы сказали? Конечно, отказались бы. Неправильно! По всем правилам квестовой логики, вы с радостью должны согласиться. Посему отправляйтесь по дороге в сторону маяка. На первой развилке поверните налево. Увидев на пути своем телескоп, немедленно воспользуйтесь возможностью и посмотрите в смотровую линзу. Совершив сие действие, вернитесь на главную дорогу и отправляйтесь к воротам. Заберите торчащее между прутьев ограды письмо и прочитайте его. После чего, открыв ворота, проникните во двор. Подойдите к зданию и откройте входную дверь. Оказавшись внутри дома, обратите взор свой налево. Около велосипеда лежит кувалда. Она-то вам и нужна. Обратите внимание на люк в полу справа. Поднявшись по лестнице, вы увидите старого профессора, сидящего за столом. Подойдите к нему и попытайтесь завязать разговор. Профессор Валамба в юности изучал некий Затерянный мир и немало преуспел в этом. Некоторое время он жил в племени индейцев и даже нашел там свою любовь. Однако врожденная гордыня профессора и желание мирового признания заставили его совершить весьма неблагоприятные поступки. Он украл и увез в Европу единственное яйцо гигантской белой птицы. В результате все оставшиеся птицы данной породы, солидарности ради, перестали рождаться, а существование Затерянного мира было поставлено под угрозу. Однако профессора высмеяли остальные ученые и сказали,



что его яйцо – это просто большое яйцо страуса и никаких гигантских белых птиц в природе не существует. Уникальное яйцо сдали в запасник орнитологического музея. Профессор удалился в провинцию.

Через много лет профессору из музея пришла просьба забрать яйцо. К удивлению профессора, исследовавшего яйцо стетоскопом, зародыш внутри оказался жив. И тогда профессор решил во что бы то ни стало вернуть яйцо в Затерянный мир. Сам ученый уже был очень стар и слаб, и поэтому решил прибегнуть к услугам главного героя, дабы тот доставил яйцо в Затерянный мир. Из-за отсутствия выбора, предусмотренного разработчиками, главный герой соглашается. На радостях профессор тут же умирает. После сего печального события принимайтесь за дело и обследуйте шкаф справа от стола. Достаньте из ящика письма и прочитайте их. Посмотрите на фотографию индианки, стоящую на столе. Повернитесь налево и, достав из инвентаря письмо, пришедшее из музея, прочитайте написанный на конверте телефонный номер. Запомните его. Подойдите к телефону, висящему за лестницей, и наберите номер – 0346528179. Поговорите с работником музея. Повесив трубку, поднимитесь по лестнице на один этаж вверх. Возьмите со стола книгу и внимательно прочитайте. Какая удача – перед вами дневник профессора, который он вел, исследуя Затерянный мир. Дневник содержит массу полезной информации и подсказок. Подойдите к проектору и включите его, нажав на белую кнопку справа снизу. Задвижьте в проектор рамку со слайдами. На экране вы увидите еще две фотографии индейской подруги профессора. Справа, подле книжных полок, находится металлическая лестница. Поднимитесь по ней и поверните направо. Возьмите с тумбочки документы и прочтите. Затем снова спуститесь вниз и, воспользовавшись винтовой лестницей, поднимитесь наверх. Изучите чертежи на планшете. Затем повернитесь на 180 градусов и откройте металлическую дверь. Вот вы и на балконе. У вас за спиной – вмонтированный в стену металлический трап. Поднимитесь по нему. Обойдите башню слева и пройдите вперед, до телескопа. Посмотрите в «магическую трубу».

Амерзонские гуси летят на зимовку в устье реки Амерзон. Эх, определить бы по ним правильный путь...

Вернитесь к трапу и поднимитесь наверх по винтовой лесенке. Здесь зайдите в стеклянную кабину и посмотрите на штурвал. Его можно повернуть только в том случае, если на счетчике наверху установить правильный курс. Ну, не беда: узнаем правильное направление и вернемся. Спуститесь вниз, на первый этаж. Открыв люк в полу, вы получите доступ к подвалу. Пошарьте по стенам и найдите тумблер, дабы включить свет. Оглядевшись, идите по коридору прямо, пока не увидите колодец с винтовой лестницей. Спуститесь вниз, развернитесь и вновь топайте по прямой до первой развилки. Здесь стоит выбрать левую лестницу, которая приведет вас к очередной двери. Она заперта. Нужен ключ. Вернитесь к развилке и сверните направо. Опустите рычаг на правой стене – загорится оранжевая лампа на щитке. После чего щелкните тумблером на приборе слева от щитка. Повернитесь налево и возьмите со стола дискету. Нажмите на белую кнопку в левом нижнем углу монитора. Подойдите к компьютеру поближе и вставьте в дисковод дискету. На экране появится запрос пароля, который состоит из шести знаков. Так как слово «пароль» ввести нельзя ввиду отсутствия букв на клавиатуре, достаньте дневник профессора Валамбуа и посмотрите на титульном листе дату его рождения. Введите следующие цифры: 280604. Нажмите на кнопку со звездочкой, затем на появившийся внизу зеленый квадрат. На мониторе появится изображение открывающейся двери.

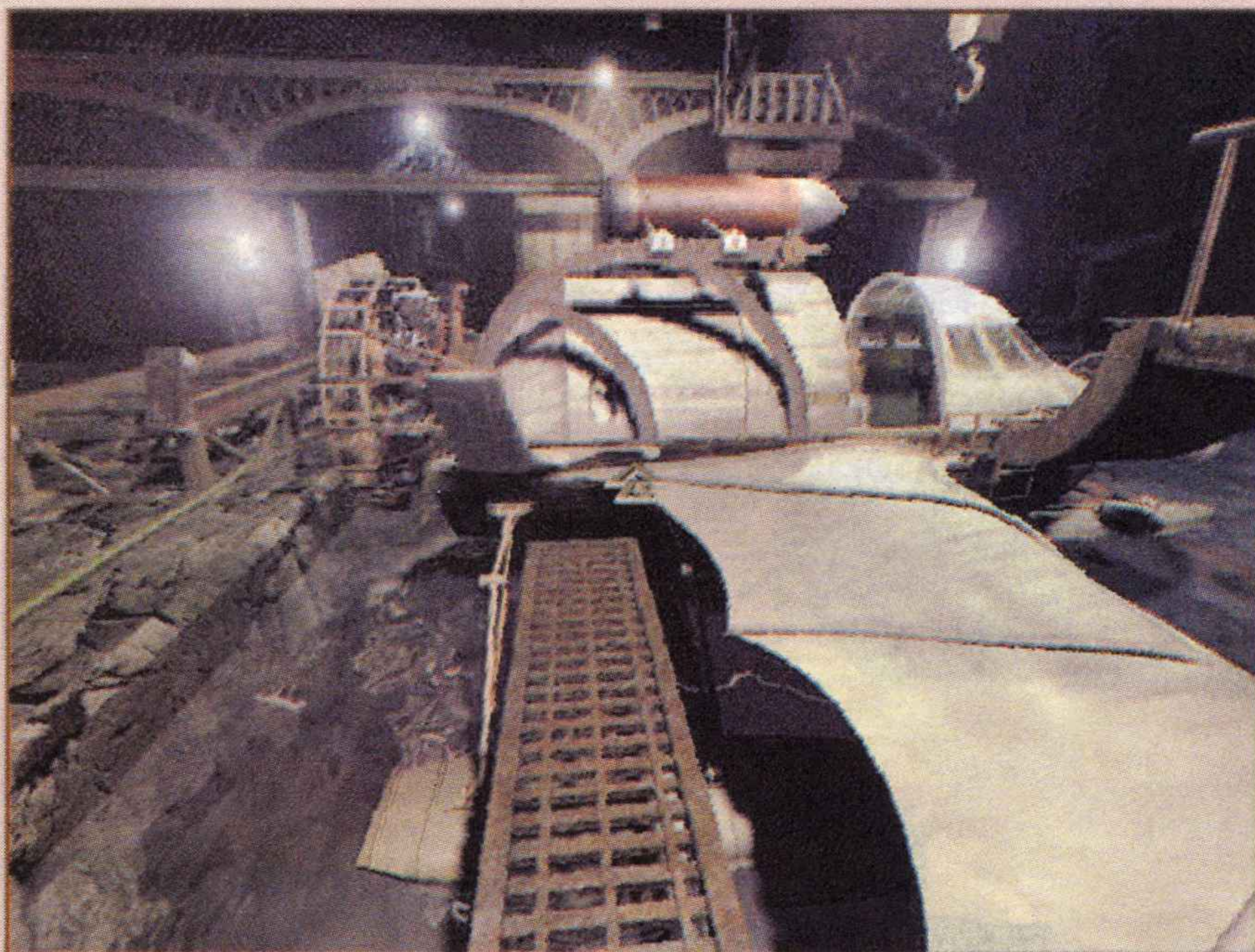
Выйдите из комнаты, вернитесь к развилке и, снова выбрав левую лестницу, войдите в открывшуюся дверь. Посмотрите вниз. Раз уж на полу валяется штырь с кольцом на конце, так почему бы его не взять? Идите прямо и зайдите в лифт. Нажмите рычаг на правой стене, дабы активизировать подъемник. Вы, наверное, обратили внимание, что один этаж лифт проехал, не останавливаясь? Выйдите из кабины и спуститесь по лестнице вниз. Впереди слева расположена необычная одноэтажная контора. Подойдите к ней и зайдите туда. Поверните налево и изучите чертежи, лежащие на столе. На рисунке ясно видно, где профессор спрятал яйцо белой птицы. Вход в это помещение находится как раз на том этаже, который лифт проехал без остановки. Вернитесь назад, в лифт, и поднимитесь наверх. Опустите голову и внимательно осмотрите пол прямо под рычагом управления. На стене слева у самого пола есть небольшое отверстие. Вставьте в него найденный штырь. Теперь снова спуститесь вниз. Штырь упрется в потолок, и лифт остановится. И что же делать дальше, коли вы заперты в застрявшем лифте и выхода явно не наблюдается? Правда, од-

на стена выложена крупным зеленым кирпичом. Достаньте кувалду и пробейте в стене дыру. Выбравшись наружу, идите по трапу вперед, до железной двери, за которой надо повернуть налево. Пройдя некоторое расстояние, сверните направо, и вашему взору откроется тележка, на которой установлен постамент с яйцом.

Дерните черный рычаг, расположенный под тележкой. Она сдвинется с места и укажет по рельсам в соседнее помещение, к гидросамолету. Вернитесь в лифт и поднимитесь наверх. Вытащите из отверстия штырь и спуститесь вниз, потом, выбравшись из лифта, идите направо. По скобам на стене поднимитесь наверх. Потяните на себя ручку на приборе, стоящем слева. Подъемный кран перенесет яйцо в кабину гидросамолета. Спуститесь с колоны вниз, поверните налево, сделайте два шага вперед и обойдите гидросамолет справа. Поднимитесь на подмости и «овладейте» летательным аппаратом. Оказавшись в кабине, посмотрите налево. Яйцо в упаковке стоит на месте. Развернитесь и подойдите к панели управления гидросамолетом. Справа от яркой красной лампочки находится дисковод. Вставьте в него дискету. Нажмите на квадратик внизу, на котором написано «загрузить». Оказывается, вы находитесь в удивительном агрегате. Он может летать, плавать по воде и под водой, быть вертолетом и глиссером, а также работать буксиром. Странно, что на нем нет стойки бара и музыка не играет. Выберите режим самолета и нажмите на соответствующую кнопку. Компьютер протестирует систему и скажет, что с топливом все нормально, яйцо на борту, а вот куда лететь – неизвестно. Выйдите из гидросамолето-вертолетоглиссера и спуститесь с мостков. Поверните налево и идите вперед по трапу, ведущему в туннель. Когда дойдете до ворот, закрывающих выход в океан, поверните направо. Зайдите в лифт и нажмите на красную кнопку на стене. Загорится зеленая кнопка. Когда дверь закроется, приблизьтесь к панели управления и нажмите на стрелку, показывающую вверх.

После полной остановки лифта (вы ведь помните правила безопасности, не так ли?) откройте дверь и пройдите вперед. Подойдите к тому телескопу, вокруг которого пол усыпан окурками, и посмотрите в окуляр. Опять гуси! Но летят они точно от вас. Запомните значение на шкале, показывающее направление полета гусей, – 140 градусов. Возьмите пару окурков (путь предстоит дальний) и идите в лифт. Снова закройте дверь и нажмите на верхнюю стрелку. Выйдите из лифта. Здесь мы уже были. Поднимитесь по трапу в стеклянную кабину и подойдите к указателю направления. Дерните левый рычаг. В левом окошке появится единица. Дерните правый рычаг. Он меняет окошки, на которые действует левый рычаг. Наберите четверку. И так до тех пор, пока не наберете число сто сорок. Поверните штурвал. Не повернулся? В чем же дело? Откройте и полистайте дневник профессора Валамбуа. На одной из картинок нарисова-



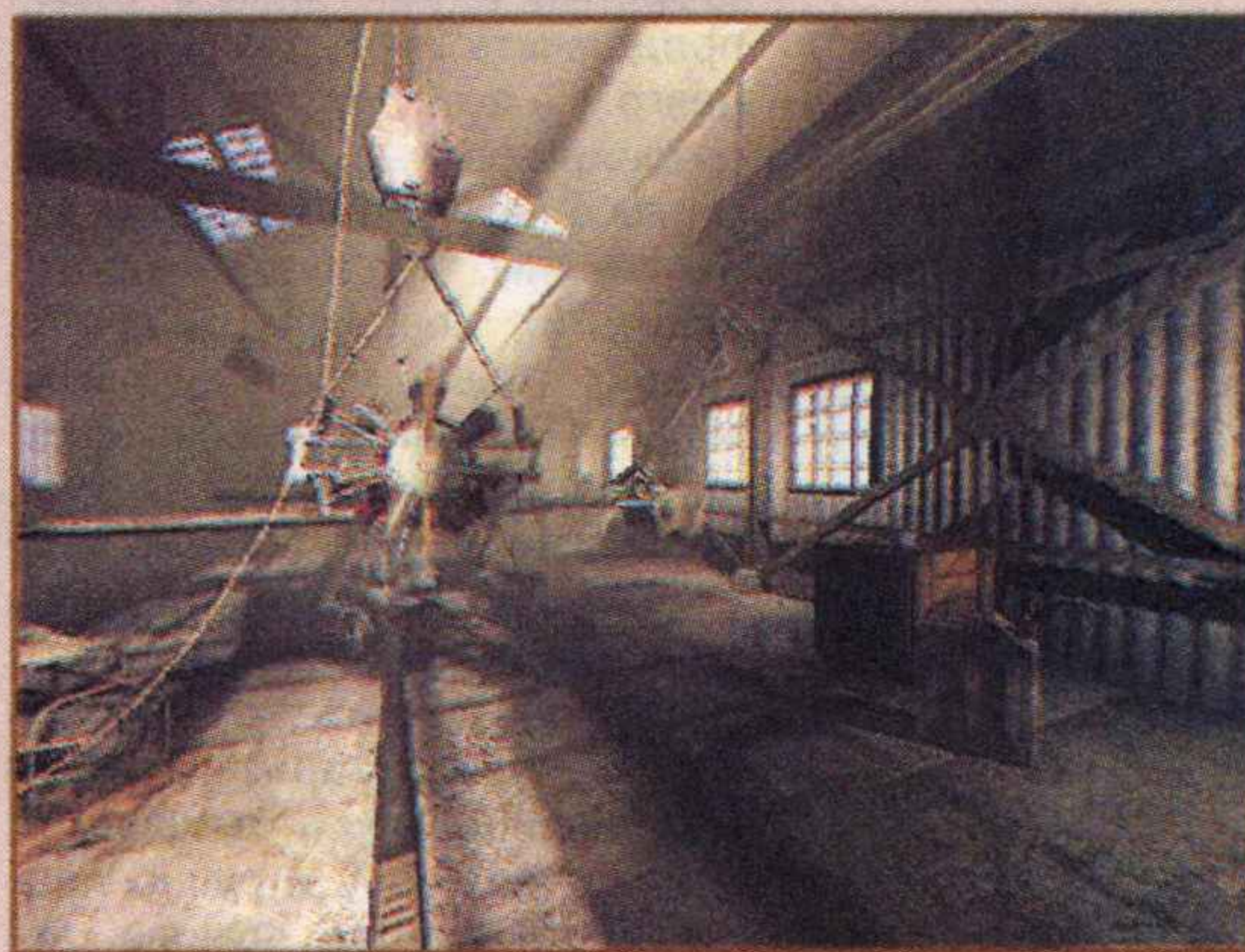


ны амерзонские гуси, летящие на зимовку. Справа находятся координатные оси и написана поправка, вычисленная профессором, – пять градусов. Снова подойдите к рычагам и наберите направление – 145 градусов. Поверните колесо. Теперь стартовая площадка гидросамолета направлена в нужную сторону. Спуститесь по трапу вниз и войдите в лифт. Нажмите нижнюю стрелку два раза. Выйдите из лифта и заберитесь в кабину гидросамолета. Оказавшись за штурвалом, дотроньтесь рукой до зеленого экрана. Снова выберите режим полета. Компьютер попросит задать курс. Наберите на панели число 145 и нажмите звездочку. После этого вдавите на нижней панели кнопку подтверждения ввода данных. Летуче-плавучий агрегат превратится в самолет и полетит. Правда, лететь он будет недолго – пока горючее не кончится. Я всю игру не мог понять: если аппарат может поднять трех человек одновременно, а летит всего один пассажир, то почему этот профессор не заправил машину топливом сразу и так, чтобы хватило до конечного пункта, тем более что сам он там уже был и расход топлива знает? Так что основной вашей заботой на ближайшие две недели пути будет поиск топлива, а не провианта. Прилетели вы совсем не туда, куда хотели. Дотроньтесь до экрана и преобразите аппарат в парусник, нажав на соответствующую клавишу. Когда парусник застрянет в рифах, переделайте его в подводную лодку и плывите себе, плывите...

ГЛАВА ВТОРАЯ

Когда лодка причалит к пирсу, развернитесь и выйдите наружу. Подойдите к рыбаку и поговорите с ним. Оказывается, вы распугали ему всю рыбу и говорить-то ему с вами не о чем. Идите по причалу вперед

до бара, расположенного в старой шхуне. Зайдите внутрь и поверните направо. Сделайте шаг вперед и возьмите со стола слева водолазный шлем. Пройдите еще вперед и заберите нож, торчащий из доски для дротиков. Выйдите на улицу и поверните направо. Идите вдоль берега до ангара. Во время пути обратите внимание на ветряк, стоящий слева у воды. Зайдите в ангар и поднимите пустую канистру, лежащую справа от входа. Пройдите дальше в ангар и возьмите со стола гаечный ключ. Выйдите на берег, поверните налево и посмотрите назад. На пирсе расположена бензоколонка, и в ней еще осталось немного горючего. Достаньте канистру и наполните ее. Идите к ветряку и встаньте лицом к нему. Подойдите поближе и дерните за ручку, висющую на тросе. Отойдите назад и обойдите ветряк слева. По правой стороне лестницы проходит ржавая труба. Открутите гаечным ключом конец трубы, уходящий в воду. Посмотрите под ноги: слева лежит шланг с металлическим нако-



нечником. Присоедините к нему водолазный шлем. Повернитесь лицом к берегу и поверните колесо, расположенное слева от ветряка. Потяните на себя рычаг с красной ручкой. Если все сделано правильно, то в шлем начнет подаваться воздух.

Наденьте шлем и спуститесь под воду. Сделайте два шага вперед. Огромный кашалот попал в сеть, надо его освободить. Сделайте шаг назад и ножом отрежьте сеть, прикрепленную к вбитому в дно колышку. Кашалот уплыл в океан. Выйдите на берег и идите на пирс. Еще раз поговорите с рыбаком. На этот раз он намного более разговорчив. Он скажет, что помнит людей, прилетавших сюда на такой же штуковине, как у вас, много лет назад. Жили они в небольшом доме за скалами, а их лодка утонула прямо здесь, в бухте. После этого он отдаст вам ключ, оставшийся от путешественников. Зайдите на борт своего корабля и встаньте лицом к яйцу. Слева наверху находится небольшой патрубок. Залейте в него бензин из канистры, повернитесь к монитору и преобразите лодку в буксир. Потяните на себя рычаг справа, совсем рядом с монитором. Гарпун на веревке упадет на дно. Выйдите на пирс и идите налево по берегу мимо ангара. Обойдите упавший самолет и пройдите по тропинке, вырубленной в скалах. Зайдите в полуразрушенный дом и посмотрите на рисунок, висящий слева на стене. В левом дальнем углу стоит сундучок. Откройте его ключом и заберите дискетку. Вернитесь к ветряку и снова спуститесь под воду. Сделайте три шага вперед и поверните налево. Идите прямо, до утонувшего прообраза вашего корабля. Прицепите спущенный крюк к дверце и выйдите на берег, обойдя остов валяющегося на дне судна слева. Идите в кабину управления и еще раз дерните тот же самый рычаг. Трос натянется, и дверь в затопленный самолет будет сорвана с петель. Спуститесь под воду и зайдите внутрь корабля-самолета. Посмотрите на панель управления. Запомните изображенный на дисплее курс: 227. Вернитесь на свое судно. Вставьте дискету в дисковод и выберите режим работы «самолет». Введите курс – 227. Потяните на себя ручку справа. Недалеко вы улетели, метров на триста. Дотроньтесь до экрана, выберите режим «вертолет» и снова потяните за рычаг. Счастливого полета!

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

Когда вертолет шлепнется в воду, переделайте его в парусник и подплывите к причалу. Идите вверх по тропинке и подойдите к воротам. Попробуйте их открыть. Вернитесь на шаг назад и идите вдоль забора налево, на кладбище. Поговорите с монахом, и он даст вам ключ от ворот. Посмотрите на могилу: здесь похоронена индианка, которую бросил профессор. Идите по тропинке назад и откройте ворота. Зайдите в город, идите

прямо, мимо колодца, к зданию, на котором висит красный флаг. Поднимитесь по ступенькам и зайдите внутрь. Вы попали в местную школу. Пройдите вперед и посмотрите на зеленую карту, висящую слева на стене. По ней вы сможете определить свое местонахождение в джунглях. Посмотрите на рисунки около двери, а потом выйдите на улицу и поверните направо. Какая неудача! Вас очень больно ударили по лицу, и что было потом, вы не помните.

Очнетесь вы в тюремной камере. Дверь заперта, окон нет, потолок зарешечен. Что делать? Возьмите с койки кружку. Встаньте лицом к двери и посмотрите на стену слева вверх. Там сидит большой черный жук, судя по его виду, очень ядовитый. Поймайте его кружкой, посмотрите в маленькую щель в нижней части дверцы. За дверью снаружи стоит недопитая бутылка текилы. Бросьте в бутылку жука и подождите, пока охранник сделает пару глотков. Смерть к нему пришла совершенно неожиданно: он даже не успел уйти, а шлепнулся прямо рядом с дверью. Заберите через щель ключи с пояса охранника и откройте дверь. Выйдите наружу и поверните направо, в сторону школы. В небольшом переулке стоит джип: возьмите с него моток веревки и канистру с бензином. Подойдите к колодцу и привяжите к вороту веревку, спуститесь по веревке вниз. Сделайте шаг вперед и посмотрите налево – там находится проход, закрытый решеткой. Идите дальше, в темной комнате поверните немного налево и подойдите к приставной лестнице. Поднимитесь наверх, выйдите из исповедальни, подойдите к монаху и поговорите с ним. Вы в очередной раз узнаете, что вас ждет долгий и тяжелый путь. После этого монах умрет, а вы подойдите к Библии, лежащей на подставке за монахом. Переверните несколько страниц и возьмите спрятанный внутри ключ. Подойдите к иконостасу и ключом откройте маленький шкафчик за свечами. Достаньте из него письмо и дискету, вернитесь в исповедальню и спуститесь вниз. Сделайте шаг вперед и возьмите меч, стоящий справа у стены. Идите к запертой решетке и встаньте к ней спиной. Перед вами в нише стоит статуя. Вставьте в ее правую руку меч и опустите меч вниз. Теперь решетку можно открыть.



Идите по проходу, поднимитесь наверх и откройте дверь. Вы оказались на кладбище. Поверните направо и идите на корабль. Заправьте его, вставьте в компьютер дискету и преобразуйте парусник в глассер. Дерните за пусковой рычаг.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

Как же надоело отсутствие горячего! Выйдите на причал и посмотрите, есть ли что-нибудь полезное в домике на берегу. Обойдите дом справа и идите в глубину леса по тропинке. Вам попадется еще один домик. Зайдите в него, возьмите со стола карту и посмотрите на нее. Поднимите канистру с бензином, стоящую внизу слева, в темноте. Вернитесь на глассер, заправьте его и потяните рукоятку справа. Снова в путь. Но реку перегородили пасущиеся свинопотамы. Выстрелите в них из пушки пару раз. Что, вы забыли взять пушку? Тогда просто посигнальте. Кнопка клаксона расположена справа внизу, под рукояткой старта. Свинопотамы разбегутся в разные стороны, и вам можно будет продолжать путь. Правда, недолго. На этот раз путь вам преградили водяные быки. Они настолько тупые, что не боятся даже сирены. Попробуйте протаранить их. Хорошего ничего не вышло, только пропеллер сломался. Поверните глассер налево и переделайте его в буксир. Наведите гарпун на вершину стоящей прямо по курсу скалы и щелкните **левой кнопкой** мыши. Теперь дерните за рычаг, которым опускали гарпун. Если вы верно прицелились, то крюк зацепится за скалу и судно продвинется вперед. Снова за-

бросьте крюк на стоящую перед вами скалу. Как правило, предметы, за которые нужно цепляться, расположены прямо перед вами. Через несколько бросков вы окажетесь перед пасущимся водяным быком. Выстрелите в него гарпуном. Крюк зацепится за рога, животное испугается и убежит, заодно подтащив вас к берегу.

Выйдите на причал. Поверните направо и идите вперед, вдоль веревки от гарпуна. Ее кое-где видно в воде. Как вы сами понимаете, на конце веревки должен быть бык. Подойдите к нему и снимите крюк с рогов. Бык будет сопротивляться и бодаться, но это не страшно. С пятой или шестой попытки у вас все получится. Я имею в виду, что вы получите большую шишку. Развернитесь, сделайте один шаг и поверните направо, в джунгли. Пройдите вперед, сделав четыре шага. Поверните на левую тропинку и сделайте два шага. Вы должны оказаться перед большим камнем, на котором сидит ярко-красная бабочка. Поверните направо и сделайте еще один шаг. В тени под скалой лежат ядовитые дротики и трубка. Возьмите их. Тем же путем вернитесь назад к речке. Подойдите к быку и всадите в него отравленный дротик. Когда бык скопытится, снимите с его рогов крюк. Буксир свободен, можно плыть дальше.

Вернитесь по речке на судно. Повернитесь немного направо и забросьте крюк на очередную скалу. Пара бросков – и вы окажетесь перед двумя рыбающими ящерозаврами. Все попытки зацепить крюк за камни кончатся тем, что ящерозавр сбрасывает крюк в воду. Вы им, видите ли, рыбу ловить мешаете. Выйдите на берег и киньте в ящерозавров камень... Нет, камень тут не поможет, нужна тяжелая артиллерия. Идите вверх по ущелью, пока слева на стене не увидите пару десятков гнезд

диких ос. Сделайте еще один шаг вперед и поверните налево. Поднимите небольшую рогатку, лежащую справа. Рогаткой потрите дубину, лежащую перед вами. В итоге получится костер с большим количеством дыма. Осы разозлятся и покусают нехороших ящерозавров. Странно, но вы, виновник пожара, останетесь целым и невредимым. Вернитесь на буксир и продолжайте свой путь. Один раз вам придется забросить крюк не на скалу, а на прибрежный утес. В конце концов вы попадете в течение, которое вынесет вас к пристани.

ГЛАВА ПЯТАЯ

Первым делом заберите яйцо: захочется кушать – яишенку сделаете. (Шучу.) Выбравшись на пристань, поверните направо. Сделайте пару шагов вперед и оглядите столбик, что справа. На столбике – рычаг, на рычаге – змея. Ежели рычаг попытаться опустить, то змея будет против. Придется ее ублажать, вот только чем? Ладно, пока оставим эту проблему и отправимся дальше по дорожке из досок, минуя лодку. Войдите в ворота, и перед вами раскинется во всей своей красе заброшенная индейская деревенька. Потратите некоторое время, дабы поподробнее изучить это местечко. Через некоторое время вы увидите, что дом, расположенный слева от входа в деревню, посетила симпатичная девушка-индианка. Отправляйтесь туда, дабы познакомиться с особой женского пола. Отдайте ей яйцо. Девушка скажет, что для совершения необходимого ритуала ей нужны некоторые предметы. Как говорят классики, будем искать. Поверните направо и войдите в следующую дверь. Сделав один шаг вперед, развернитесь и подойдите к столу. Изучите чертежи, откройте ящик стола и заберите четвертую дискету. Пора покидать это место, а вы ведь личность оригинальная, легких путей не ищите, посему воспользуйтесь дверью в стене. Вот вы и в джунглях. Шаг вперед, затем поворот налево – и вот уже под ногами едва заметная тропинка. Пройдите по ней до конца и тряхните стоящую справа пальму. Подчиняясь закону всемирного тяготения, сверху прилетит зеленый плод (прямо как в случае с Ньютоном!). Берем его и идем обратно, но на этот раз не сво-

рачиваем к деревне, а продолжаем двигаться вперед.

Впереди туннель, но мы ведь не боимся темноты? Когда заметите большую светлую пещеру, посмотрите вниз и влево. Поднимите с земли красного жука. Заберитесь по лестнице вверх. Пройдите по мосткам вперед и поверните вентиль, торчащий из земли, после чего идите к выходу из пещеры. Оказавшись на свежем воздухе, сделайте два шага вперед и поверните направо. Сорвав ветку светлого растения, можете смело возвращаться в деревню. Во внутреннем дворе поверните налево и зайдите в дверь, на пороге которой вольготно разлегся скелет. Оказавшись в помещении, поверните налево и положите светлое растение на поднимающуюся ленту. Обойдите агрегат и заберите с пола плошку с перемолотым растением. Выйдите во двор и зайдите в следующую дверь, что слева от вас. Положите зеленый плод в черный чан наверху. Подойдите к молоту и заберите чашку с выжатым соком. Выйдите во двор и идите к центральному входу. Обратитесь к индианке и отдайте ей плошку с соком, перемолотое растение и красного жука. Девушка сделает некоторые манипуляции и уйдет. Заберите яйцо и идите на берег, к рычагу со змеей. После очередной неудачной попытки появится индианка, позовет змею, и та уползет. Теперь спокойно опустите рычаг, садитесь в буксир и туда же опустите яйцо. Загрузите дискету и переделайте аппарат в лодку. Дерните за правый рычаг. Когда лодка остановится, развернитесь и потяните рычаг слева, сразу за бортом. Наверху, когда лодка прекратит движение, снова дерните за аналогичный рычаг за бортом.

ГЛАВА ШЕСТАЯ

Путешествие закончилось несколько неудачно. Лодки у вас больше нет – от нее остались одни лишь обломки, преграждающие вам путь. Обойдите их и подойдите к дому на сваях. Поднявшись по приставной лесенке, зайдите во внутрь дома и снимите со стены мешочек на веревочке. Больше здесь брать нечего, посему выбираемся на улицу, на всякий случай запомнив местоположение яйца. Подбираем само яйцо и кладем его в инвентарь. Затем подойдите к столбу, увенчанному какой-то странной штуковиной (по виду антенна, похожая на тарелку). Воздействуйте мешочком на нижнее отверстие. Раздавшийся звук, как видно, привлекает водяных жирафов. Полюбовавшись на красивых животных, поверните налево и идите прямо, пока не доберетесь до еще одного такого же столба. Нажмите мешочком на среднее отверстие.

Вернитесь к первому столбу и отправляйтесь к лесу, что виднеется слева. Пройдите мимо лягушки, прыгающей по кувшинкам, обойдите рой москитов и продолжайте двигаться вперед, пока не доберетесь до де-

рева. На ветке сидит красная бабочка. Неподалеку виднеется третий столб, и здесь надо воздействовать мешочком на верхнее отверстие. Придут три водяных жирафа, причем один из них оседлан. Дотроньтесь до жирафа рукой. Ай, какая жалость – испугался! Развернитесь и дотроньтесь до жирафа еще раз. Вот теперь умная скотинка дала на себя взобраться. Управлять жирафом не нужно, он сам знает, куда идти. Когда животное остановится пощипать травку (или то, чем она там питается), заберитесь по лестнице на дерево, на самый верх, и пройдите по подвесному мосту.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

Одолев подвесной мост, вы доберетесь до лестницы. Поднимитесь по ней и откройте дверь. Оказавшись в помещении, подойдите к местному диктатору и поговорите с ним. Он будет долго изрыгать проклятия и даже попытается пристрелить вас, но не успеет, так как скончается от разрыва сердца. Подойдите к трупку и снимите с него ордена и медали (потом продадим). Все же интересно, почему после беседы с вами все встречные так стремительно покидают наш бранный мир? Поверните колесо с четырьмя ручками, расположенное на левой стене. Ничего не произошло, лишь в полной тишине раздался какой-то странный звук. Выйдите на улицу, и вы сразу поймете, что к чему. Ступени лестницы раздвинулись и явили вашему взору потайной ход. Спуститесь вниз, развернитесь, проникните в открывшийся лаз и идите налево. Оказавшись подле плавильной печи, запустите ее, повернув маховик слева, на столбе. Положите медали в плавильную чашку. Через несколько секунд из отверстия внизу вывалится ключ. Он-то вам и нужен. Прикарманив находку, идите вдоль левой стены. В первой нише слева находится панель с пятью переключателями. Вставьте в прорезь ключ и крутите его до тех пор, пока переключатели не встанут в исходное положение. Вернитесь к выходу и поднимитесь по лестнице вверх.

Садитесь на планер и улетайте далеко-далеко. Когда самолет приземлится в кратере вулкана, выбирайтесь из кабины и идите по левой стороне скалистого выступа до пещеры (она призывно светится красным). Зайдите в нее и направляйтесь к постаменту со странным рисунком. Водрузите на него яйцо. Проглядев красочный ролик, нагло заберите яйцо обратно и возвращайтесь на свежий воздух. Сделайте шаг налево, повернитесь лицом к вулкану и поднимите с земли маленькую птичку. После чего идите вдоль кратера вулкана, пока не увидите уступ, нависающий над центром кратера. По бокам стоят две фигурки. Положите яйцо на самый край уступа. Сверху положите дохлую птицу. Яйцо расколется, выпустив на свет божий стаю красивых белых птиц. Надо думать, что вы спасли Затерянный мир. А кто теперь спасет вас?

Nick Silin



Гибрид двух жанров,
способный соперничать
с лучшими
представителями как
action, так и RPG

Разработчик: Irrational Games
Издатель: Electronic Arts
Издатель в России: Soft Club
Выход: август 1999 г.
Жанр: RPG/action
Требования: P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

SYSTEM SHOCK 2

Запутанные коридоры космической станции Citadel корпорации TriOptimum, таинственный суперкомпьютер миловидной наружности (и неплохого характера!) Shodan, монстры, исключительно злые и в равной степени опасные для игрока, даже если на последнего навешано полтонны брони, а в зубах супер-гипер-пупер-бластомет. И киберпространство – жуткое по навигации киберпространство... Когда-то эту игру знали все, и вышеприведенные слова не были пустым звуком для любого мало-мальски стоящего геймера. Игра была сложная (кто бы спорил!), местами прямо-таки непроходимая, но – и это самое главное – очень интересная, с великолепно переданной атмосферой фантастического киберпанк-будущего. Однако рано или поздно все кончается и многим надоело -дцатый раз лицезреть одни и те же уровни, мучить одних и тех же противников. Хочется чего-то похожего, но нового. И в этом разработчики с нами солидарны. Ведь им самим создавать что-то оригинальное с нуля не очень хочется (работы много, да и риск немалый). В конце концов, никто не знает, чем дело обернется и как публика посмотрит на новый «проект всех времен и народов».

Последнее время мы уже привыкли к огромному потоку однообразных игр, стали немного циниками и пессимистами. Посему, узнав о разработке второй части SS, дружно решили: ожидает нас, друзья, еще один клон... пардон, перепев первой части. Да, новый движок, да, новый сюжет, новые монстры, оружие, но игровой процесс

остался практически на том же уровне. И вдвойне было приятно осознать, что наши предположения не подтвердились: на практике получилась совершенно новая игра, с другими ощущениями и тактикой боя. Масса нововведений – чего стоит одна только псионика (она же магия разума). Теперь герой может силой воли лечиться, вызывать адский огонь, вводить врагов в гипноз и совершать еще вагон и маленькую тележку различных чудес. С другой стороны, мне кажется, что во второй части исчезла атмосфера страха и нет уже былого запала и напряжения – не лезешь под стол при малейшем шорохе за углом. Теперь уже враги не представляют такой угрозы, а даже если и ранят в схватке, то лечение дается фактически бесплатно. И смерть нас не страшит – будучи разорванным на куски, кремированным и развеянным по ветру, герой может в любой момент за более чем скромную сумму в 10 нанитов (местная валюта) восстановиться на станции регенерации. Да и треть максимального здоровья вернут (добрые люди!). Хоть Impossible оставили, и на том спасибо.

Но я слегка сгустил краски: атмосфера игры все же чувствуется, только страх и ужас нагнетаются более интеллектуально, если так можно выразиться. Представьте: двигаетесь вы по коридору и слышите постоянные тревожные и шуршащие звуки, шорох открывающейся двери у вас спиной, торопливые шаги за углом и дикие вопли разъяренной твари. Но ничего не происходит. А вы все идете и идете. И снова тишина. И когда, наконец, из-за угла выры-



ПРОБА
9.5



ваается какая-нибудь макака, вы ей радуетесь, как лучшему другу. Но даже это еще не цветочки. Самое страшное – звенящая тишина, пугающая пустота кораблей, как будто все вымерло. Трудно ощущать себя героем и спасителем, когда спасать можно лишь горы безжизненных трупов, которые лишь изредка передают герою запутанные радиозаписи. Если вы и встретите живых людей, то они либо погибнут прямо у вас на глазах, либо превратятся в чудовищ. Кстати, еще один интересный момент: признайтесь, фанаты жанра RPG, где вы обычно ищете всякие мистические артефакты, уникальные реликвии и большинство квестовых предметов? И не надо застенчиво отводить глазки, сам знаю – мертвых врагов обирали. Так вот, возвращаясь к теме, скажу, что мародерство в SS2 процветает. Склады с боеприпасами или тайники здесь большая редкость. Большую часть вещей можно найти на трупах или рядом с ними. В чем-то мародерство даже оправдывает себя, ведь им вещи уже не потребуются. С другой стороны, если вспомнить заповеди, то...

Музыка. Это что-то. Это нечто. Всегда в тему, редко мешает, практически не отвлекает, а лишь дополняет картину игрового мира. Динамичная в боевых схватках, угрожающая в опасных местах – твердая пятерка по пятибалльной шкале.

Про графику многого не скажешь. Она хороша для ролевика и хороша для 3D-action настолько, насколько был красив Thief: the Dark Project (движок-то один и тот же). Мягкое динамическое освещение, неплохая палитра, хорошо подобраны текстуры. Не может не радовать внимание разработчиков к деталям. Монстры полигональные (емкое определение, не правда ли?), двигаются несколько неуклюже и медленно, но с 3D-ускорителем потянет. Никто и не говорил, что это action. А в RPG монстров стрейфить никто не учил.

Теперь о сложности. Прохождение дается на уровне Normal, но если, пройдя первые две-три палубы на среднем уровне сложности, почувствуете, что полностью освоились с управлением и тактикой ближнего боя, то никто не мешает перейти на Hard. Уровень сложности можно изменить в любой момент по мере прохождения.

Сложность не влияет на начальное расположение вещей и монстров, а по большей части сказывается лишь на скорости воспроизводства новых тварей, слегка увеличивает цены в репликаторах и компах-тренерах, уменьшает количество охраняемых терминалов, позволяющих отключить сигнализацию. Ну и жизнью, само собой, меньше становится.

Попытаемся подвести итог и все же хоть приблизительно охарактеризовать System Shock 2. По большому счету, это настоящая ролевая игра. Да, с элементами 3D-шутера, но это RPG

(другое дело, что пройти SS2 может как и заядлый квакер, так и осторожный и опытный ролевик). Здесь важно тактическое мышление, опыт и сноровка, а реакция в большинстве случаев вторична. Великолепный, потрясающий (эпитеты! Побольше эпитетов!) сюжет, продвинутая система работы с оружием (14 видов оружия, причем нестандартных, оригинальных), 35 заклинаний вкупе с интуитивной системой магии, характеристики (которые действительно оказывают влияние на персонаж, меняя игровой процесс), умения и импланты – о чем тут говорить! Какой простор для фантазии, для тактических маневров! Разве хотя бы в одном action было такое? А главное то, что из первой части во вторую в полной мере перешла характерная для всего киберпанка мрачная атмосфера безысходности и разрухи, мир мертвого железа и живого безумия.

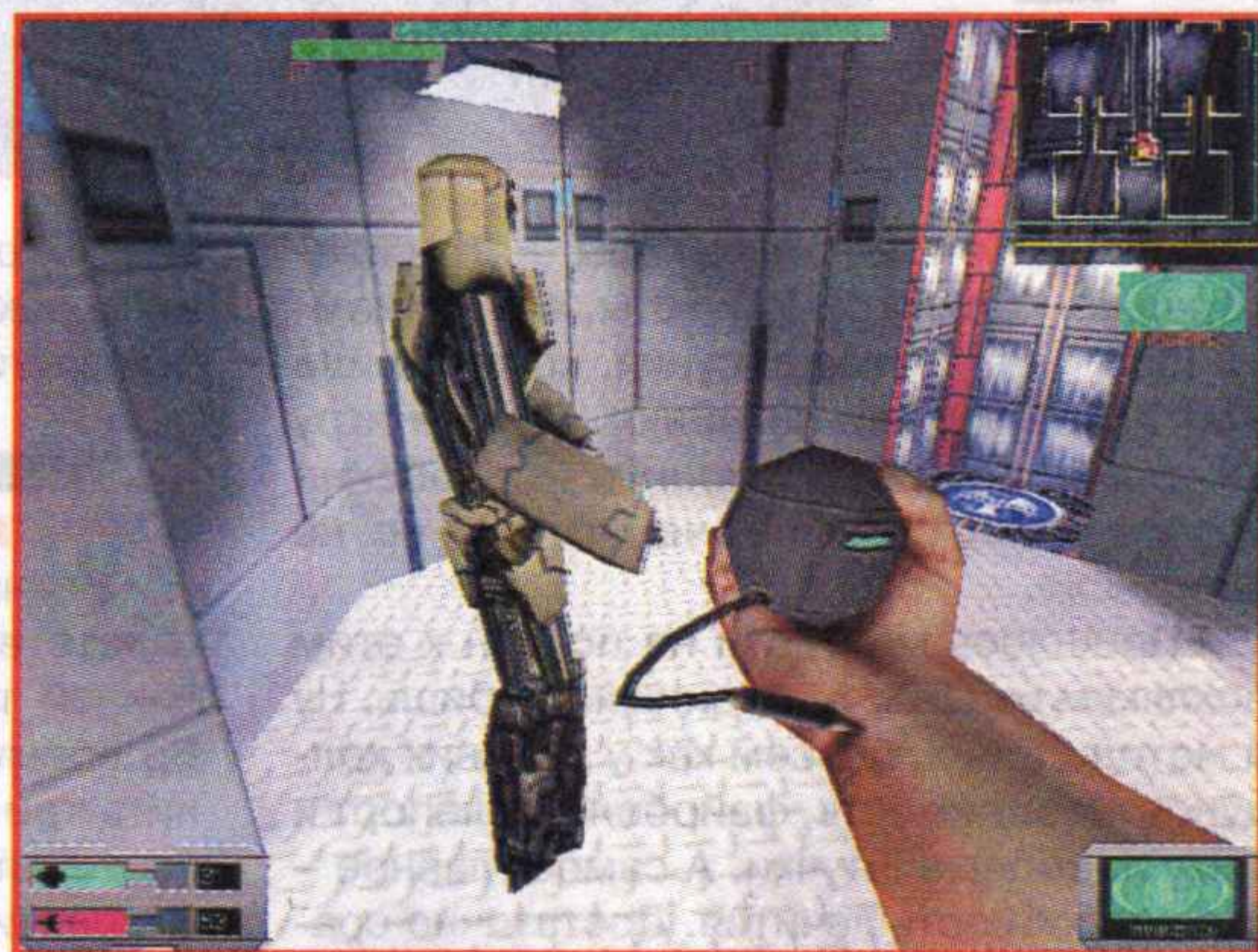
В качестве последнего довода в пользу принадлежности SS2 к жанру RPG приведу потрясающую несбалансированность в развитии героя. Зачем вкладывать очки в навык Repair, если Maintain дает огромные преимущества? Что такое экзотическое оружие по сравнению с стандартным? А в шутерах максимально стараются уравнивать оружие, как и в реал-тайм стратегиях, к



слову. Магия в SS2 также неравноценна, однако и в старичке AD&D существуют заклинания первого уровня, которые заметно круче части тех, что есть на втором. И т. д. и т. п. Все, как полагается, ведь только в жанре RPG из кучи навоза вам предлагается выбрать жемчужины. Закаленные в бесчисленных боях ветераны сразу разберутся, где собака зарылась, а вот новичкам, надеюсь, поможет мой гайд. Тьфу, не мой, а сержанта Хрофта. Спасибо ему за помощь при написании статьи и новенькую штурмовую винтовку.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Добрый день, курсанты, с вами говорит сержант Хрофт. Да-да, тот самый старый Хрофт, который смог три раза подряд обойти весь корабль Von Braun с этими мерзкими инопланетными тварями. Почему три раза? Просто эти мерзопакостные создания все как-то умудряются возрождаться и восстанавливаться... Однако не будем о грустном.



В первом моем путешествии использовалась тактика морской пехоты с их гранатометами, фотонными пушками и прочими игрушками. До сих пор вспоминаю эти дурацкие походы к хирургическим столам, чтобы подлечиться, а затем отстреливать новых мутантов, что появились на вроде уже зачищенных территориях. Перед вторым походом я встретился с одним технарем, боссом крутых хакеров, они-то и предложили немного поэкспериментировать с моими умениями.

Короче говоря, получил я единичку в разделе Hack и мощное желание – перевести на свою сторону все пушки корабля и левым мизинцем взломать самые сложные сундуки. Разочарование было очень большим: пушку оказалось легче уничтожить, а любой сундук можно открыть и без развитого навыка в Hack, есть даже спец-устройство для этого, Ice pick называются. Кстати, оставьте под конец таких штучки три, если у вас трудности со взломом.



В общем и целом, хакеры – это своеобразная копия космопехоты, а сами командос – это тупые сосунки, которые или учат псионику, или погибают. Пройти игру на уровне Easy без псионики (а особенно без лечения) сложнее, чем с ней, но не impossible.

Пришлось мне идти на поклон к этим дохлякам из OSA, к псионикам то бишь. Ну и методы у них, совсем как у древних колдунов: невидимость, файрболл, телепорт и тому подобные штучки. А самое главное – это способность лечится. Достаточно сразу научиться за 5 кибермодулей этому пси-заклятью (по научному зовут Cerebro-stimulated Regeneration), чтобы в дальнейшем как сыр в масле кататься. Вначале, конечно, немного непривычно, но, как говаривал всем нам известный Толя Коренчкин, тяжело в лечении, легко в раю. Ведь пользоваться лечением надо умело: во-первых, делать постоянный overload – «перегрузку», а во-вторых, периодически прикупать восстановители пси-энергии в этих мага-

зинах, то бишь репликаторах. Со вступлением закругляюсь, оставляя вам всю личную тактико-техническую базу данных.

УМЕНИЯ

HACK

Вначале разберемся с Hack, ответственным за взлом различной техники и электроники. Во время взлома нужно соединить три точки в одном ряду по вертикали или горизонтали, как в «крестиках-ноликах». При каждой попытке воздействия на точку высчитывается вероятность вашей неудачи, она показана в верхнем левом углу. Чем больше это число, тем сложнее будет удачно сработать в каждой конкретной точке. Неудача карается закрашиванием точки в серый цвет, если такое случилось несколько раз, то ваши шансы хакнуть технику сильно

уменьшатся. Надо жать на Reset (в игре, а не в жизни) и, заплатив снова несколько нанитов, вы сможете получить новый шанс. Переигрывать можно сколько угодно раз, главное, чтоб наниты не кончились.

Есть еще так называемые «опасные точки», они с коричневым ободком. Их советую даже не трогать. Ведь если обычная точка при неудаче просто станет серой, то неудача с опасной приведет к массе неприятностей: поломке репликатора или двери, взрыве сундука и т. п. Количество опасных точек существенно уменьшается при высо-

ком показателе Cyber Affinity. Однако поднимать его не стоит, есть все то же заклинание Psychogenic Cyber Affinity, которое увеличит характеристику на две единицы. Этого вам хватит.

Как правило, для каждой вещи есть какой-то минимальный показатель в навыке взлома: пушки требуют 4, репликаторы – 3, а обычные сундуки всего 2 единиц в Hack. На протяжении большей части игры не имеет смысла поднимать Hack больше 3 ед. Во-первых, есть специальный имплант Expertech, который добавит еще единицу в взломе. Во-вторых, псионик знает полезное заклинание Psychogenic Cyber Affinity, которое не только как бы увеличивает Hack еще на один пункт, но и существенно уменьшает количество опасных точек. Впрочем, ближе к финалу можно довести Hack до 4, но это если кибермодулей будет выше крыши.

MAINTAIN

Это святое, это самое нужное умение в непростом мире мутантов и боевых роботов. Загибаем пальцы. Maintain позволяет увеличить количество энергии, которое входит в лазерную оружие, силовую броню и импланты. Например, за каждую единицу в этом умении в лазерный пистолет будут входить дополнительные 15 пунктов энергии. А если помнить, что силовая броня очень крута, но быстро теряет заряды, то только высокий Maintain позволит носить ее более-менее долго без дополнительной



перезарядки. С имплантами та же история – к ним добавляется 10 дополнительных единиц. Это было первое. Maintain определяет, насколько хорошо вы приведете в порядок вещь за каждый конкретный механизм починки (disposable maintenance tool). Любая вещь имеет десять градаций состояния: от 1 (отвратительно) до 10 (великолепно). С использованием оружия его состояние ухудшается и оно может заклинить (Jam). Так вот, за каждый механизм починки вы улучшите состояние оружия ровно на столько градаций, сколько единиц вы имеет в навыке Maintain. Загибаем второй палец. Ну и, наконец, высокий Maintain замедляет ухудшение продвинутых видов оружия, что тоже приятно. Хинт: 4 единицы в Maintain – это необходимость, а 5 – уже избыток.



MODIFY

Почти самый бесполезный из навыков, более ненужным является только Repair. Modify позволяет сделать попытку улучшить боевые качества оружия. Как правило, у любого стрелкового оружия существует две степени модификации. В зависимости от оружия уменьшается время перезарядки, потребления амуниции и отдача; увеличивается количество загружаемых патронов и мощность выстрела... Однако тут есть маленькая хитрость: вы можете найти спецустройство French&Epstein device. Оно сто-процентно улучшит любое оружие, даже если у вас нет ни единицы в Maintain. При этом реально в улучшении нуждаются только три вида оружия: дробовик, штурмовая винтовка и лазер. Всего в игре надо произвести 6 модификаций, по две на каждый вид оружия. Самое смешное, что шесть штук F&E устройств вы и найдете, что только-только хватит на все улучшения. Так что решайте сами, нужен ли вам навык Modify, ведь других плюсов, кроме возможности улучшить оружие, он не дает.

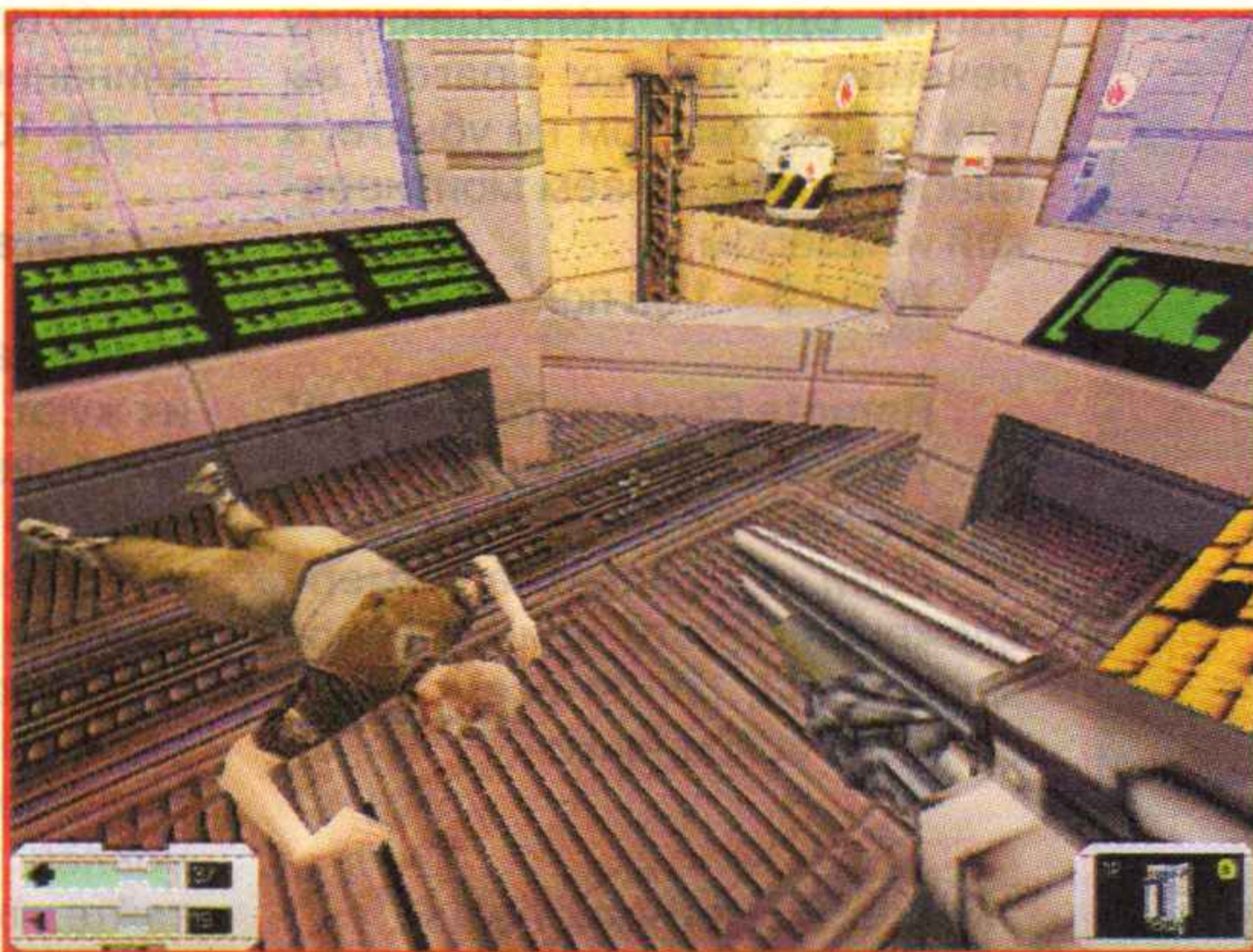
REPAIR

Откровенный прикол разработчиков игры, позволяет ремонтировать уже сломавшиеся вещи. А как можно сломать вещь? Если она находится в отвратительном состоянии, то очень быстро заклинит. Но ведь с более-менее высоким Maintain оружие в плохом состоянии не будет... Второй способ сломать вещь – это во время взлома неудачно задействовать опасную точку. Однако вы и пальцем не прикоснетесь к этим точкам, зачем нужны лишние неприятности? Если уж оружие сломалось, что из разряда фантастики, то всегда есть устройство автоматической починки, которое все мгновенно приведет в норму. Рекомендую иметь единицу в навыке, пригодится в двух местах на начальных палубах.

RESEARCH

Каким бы ни было ваше отношение к этому навыку, все равно надо будет вложить в него хотя бы единичку, чтобы исследовать банки с токсином. Иначе не продвинетесь по сюжету игры. Единичка в Research также позволяет исследовать органы ваших врагов, что дает некоторую любопытную информацию о них и увеличивает на 25 % урон от ваших атак против изученной твари. Как правило, для исследования нужны особые вещества, но достать их несложно, благо обычно на каждой палубе есть свой склад химикатов.

Специальный имплант Lab Assistant увеличивает навык Research на единицу. Это важно, так как скорость изучения органа зависит не только от силы монстра (чем сильнее, тем дольше изучаем), но и от степени развитости навыка. В реальности больше единицы Research поднимать не



выгодно, если вы, конечно, не планируете пользоваться инопланетным Exotic оружием и носить органическую броню. Советую ограничиться только стандартным и лазерным оружием и помнить, что силовая броня – самая крутая в игре.

ХАРАКТЕРИСТИКИ**STRENGTH**

Сила. От нее зависит, насколько мощным будет удар орудием ближнего боя. При большой силе большая часть врагов будет валиться от пары-тройки ласковых ударов монтировкой. Второй плюс: за каждую единицу силы рюкзак персонажа увеличивается на три клеточки. Если учесть, что вам надо будет таскать не только массу оружия и приспособлений, но и несколько типов боеприпасов к различным средствам уничтожения, то сила вам очень понадобится. Есть, правда, хитрый тактический ход – просто сбрасывать не используемые, но все же нужные вещи у приметного места (у главного лифта, к примеру), а затем просто возвращаться за ними. Третье назначение силы – проверять, сможете ли вы использовать то или иное оружие или броню. Тяжелая например требует максимальной силы в 6 ед. Но столько вам не нужно, хватит и 3 единиц силы, а их постоянно будет дополнять имплант.

AGILITY

Ловкость. Влияет на четыре вещи. Во-первых, уменьшает урон при падении с высоты. Что важно, так как пси-магии, замедляющей полет, вроде Feather fall, не существует, но падать вы будете редко (хотя тут все зависит от вас, я могу только надеяться). Во-вторых, ловкость уменьшает отдачу от оружия, то есть когда после выстрела прицел сбивается. Уменьшается отдача не очень сильно, поэтому выгодней пользоваться пси-заклинанием Neuro-Reflex Dampening, который уничтожает отдачу полностью. В-третьих, ловкость влияет на скорость передвижения – как быстро вы будете бегать по палубе от монстров или

за ними. В-четвертых, может потребоваться какое-то значение ловкости, чтобы взять в руки тот же лазерный меч. Ловкость постарайтесь довести до 3, а затем до 4, когда будут сделаны более важные апгрейды героя.

CYBER AFFINITY

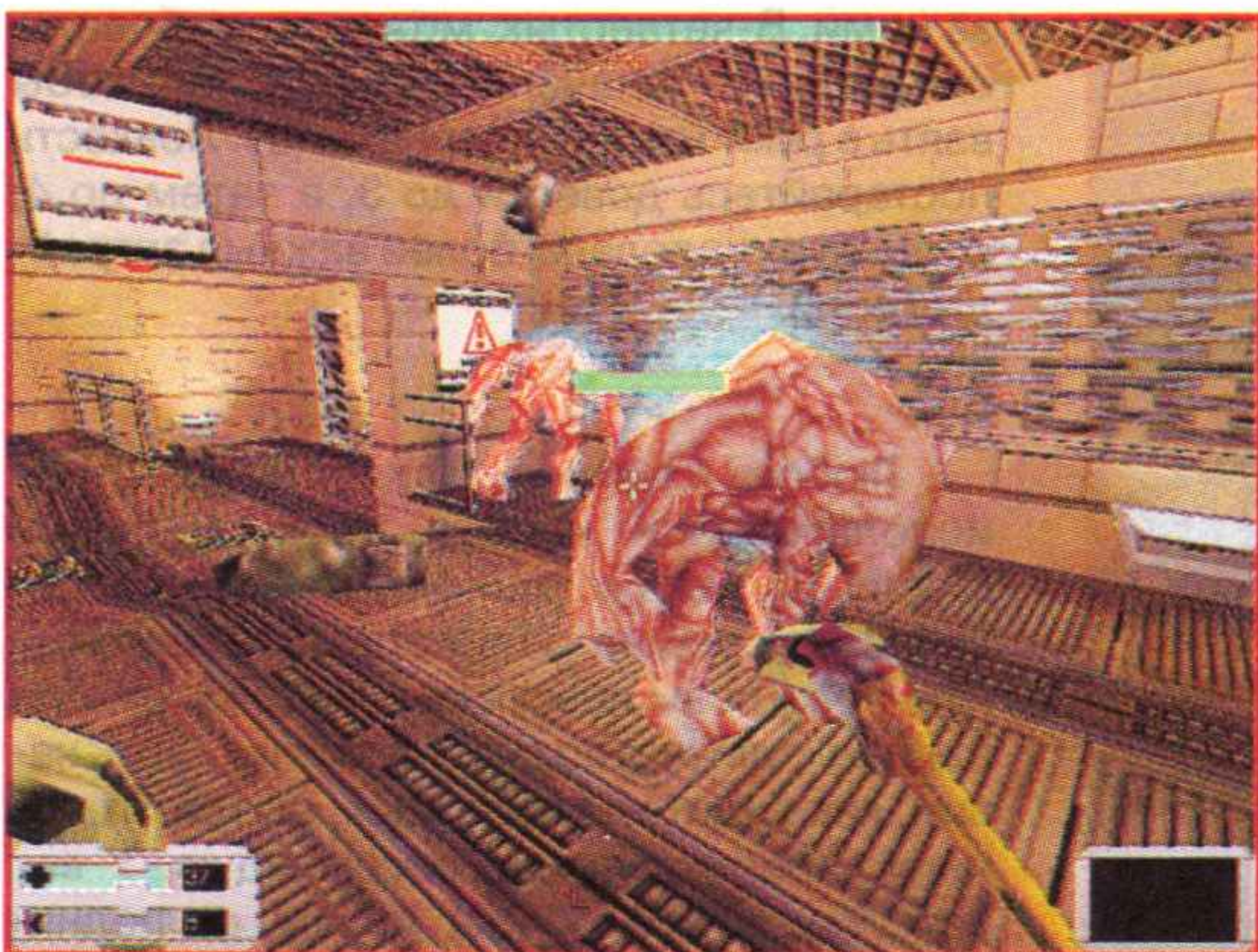
Любовь к технике. Влияет на удачу при использовании навыка Hack, Repair и Modify. За каждую единицу в навыке вероятность успешно задействовать конкретную точку повышается на 5 %. Плюс уменьшается количество опасных точек. Хотя навык, как видите, и полезный, но тратить на него кибермодули не рекомендую. У вас есть Psychogenic Cyber Affinity, он поднимает навык на две единицы. Этого обычно хватает на время взлома, ремонта или улучшения.

ENDURANCE

Выносливость. Влияет на количество жизней у героя. На уровне сложности Normal прибавляет по 5 максимальных жизней за дополнительный единицу. Также увеличивает защиту от радиации и ядов. Достаточно поднять до 3 ед., чтобы у вас был достаточный запас здоровья.

**PSI**

Пси. Наиболее важная способность, которую следует обязательно довести до пяти, а если будет возможность, и до шести ед. Как правило, отвечает за мощность или длительность заклинаний. У вас есть способ повысить пси на 2 единицы для одного конкретного заклинания, если вместо щелчка **левой кнопкой** мыши зажать ее. Кривая потянется к желтой отметке, а затем и к краю шкалы. Если вы отпустите мышку вовремя и кривая успеет зайти за желтую отметку, но не упрется в край шкалы, то произойдет так называемый режим Overload, «перегруз». За перегруз при применении заклинания оно получает как бы две дополнительных единицы в пси в придачу к тем, что у вас реально есть. Если вы однако вовремя не остановитесь и кривая достигнет конца шкалы, то вы потеряете пси-энергию, а также немного здоровья. Тут действует правило: чем медленнее идет стрелка и чем больше расстояние от



желтой отметки до края шкалы, тем легче вовремя остановится. Расстояние до края и скорость кривой зависят от вашего навыка в пси и от сложности заклинания. Магию пятого уровня в режиме перегруза выполнить не слишком просто: иногда в запале боя бывают неудачи.

ПСИОНИКА

(* – желательно иметь, ** – почти обязательно, Д – длительность, Р – радиус действия.)

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Neuro-Reflex Dampening

Полностью ликвидирует отдачу. Очень полезно при стрельбе из немодифицированной штурмовой винтовки.

Д: 1 минута + 20 секунд за пси.

Psycho-reflective Screen

Уменьшает любой вред на 15 %. Мало-полезно, так как прибавка к защите не настолько велика, чтобы перед боем отвлекаться на применение заклинания. Но вместе с тем пси-защита дополняет защиту от брони.

Д: 20 секунд + 30 секунд за пси.

Kinetic Redirection*

Притягивает выбранный предмет. Частенько полезные вещи встречаются в местах, куда невозможно физически добраться. Именно для этих случаев и нужно заклинание.

Д: 1 секунда за пси.

Psychogenic Agility

Увеличивает ловкость на 2. Почти бесполезно.

Д: 2 минуты + 1 минута за пси.

Psychogenic Cyber Affinity*

Увеличивает навык на 2. Применяйте перед каждым взломом, сильно помогает.

Д: 2 минуты + 1 минута за пси.

Cryokinesis

Слабая сфера холода, которая хорошо действует на органику, но слаба против механики. В жизни криокинезисом почти не пользуются, ведь по затратам пси-энергии два таких слабеньких заклинания

равны одному полноценному лечению. Сильных врагов вы тем более холодом не убьете, а слабых разделяем монтировкой и лазером.

Урон: 3 + 1 за пси.

Remote Electron Tampering*

Уменьшает время тревоги на 5 секунд + 5 секунд за PSI.

Если вас засекла камера слежения, то это единственное заклинание, кроме всемогущей загрузки сохраненки.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Localized Pyrokinesis**

Огненная стена, которая возникает вокруг персонажа и движется вместе с ним. Огонь очень плохо переносят живые существа, особенно пауки. Полезно включать огненную стену, а затем невидимость. Так вы можете убивать врага и при этом оставаться невидимым. Иногда есть смысл включать огненную стену в безудержной атаке монтировкой киборгов – им тогда будет сложнее убежать.

Р: 5 футов + 1 за пси.

Д: 15 секунд + 8 за пси.

Урон также зависит от уровня пси.

Anti-Entropic Field

Пока оно действует, все стрелковое оружие при использовании не портится и не ломается. Персонажем с высоким Maintain навыком применяется редко, ведь он всегда способен грамотно починить пришедшее в плохое состояние оружие.

Д: 10 секунд + 20 секунд за пси.

Adrenaline Overproduction

Существенно увеличивает урон от рукопашной атаки. Монтировка тем и хороша, что ей можно драться без предварительной подготовки. А если чувствуете, что не справляетесь, то доставайте стрелковое оружие. С одной стороны, если активизировать это заклинание вместе с Cerebro-Energetic Extension, то многих противников вы вынесете с одного-двух ударов. С другой стороны, на такую комбинацию тратится много (6 единиц) пси-энергии. Неэкономно.

Д: 10 секунд за пси.

Neural Decontamination*

Заклинание уменьшает вред от радиации на 80 %. Вроде хорошее заклинание, но в тоже время небольшие участки радиации лучше проскакивать на скорости, без всякой защиты. В небольших количествах радиация, в отличие от ядов, почти безвредна.

А больших областей с радиацией можно найти очень-очень мало. Заклинание пригодится к предпоследнему уровню, если не очень много шприцов от радиации. Учтите также, что от уже

существующей в организме радиации заклинание не помогает.

Д: 10 секунд + 5 секунд за пси.

Cerebro-stimulated Regeneration**

Вот оно, лечение, которое позволит навсегда забыть, что такое аптечки и с чем их жуют. Даже начальные три единицы пси плюс overload обеспечивают мощное лечение в 10 жизней. А в каждом пси-восстановителе «живут» 10 возможностей провести лечение по 10 жизней каждой! Если посчитать, то один восстановитель пси равен десяти (10!!!) обычным шприцам. А если пси равно шести, да и имплант для пси установлен плюс любимый overload? Посчитайте, только со стула не упадите. И забудьте про обычное лечение и дурацкие хирургические столы: я не разу не пользовался ни тем, ни другим даже на сложности Impossible.

Восстановление жизней: 2 за пси.

Psychogenic Strength

Увеличивает силу на 2. Не люблю заклинания с краткосрочными прибавками к характеристикам, которые вам нужны все время. Нужно будет либо постоянно подновлять заклинания, либо плюнуть и играть без них.

Д: 2 минуты + 1 минута за пси.

Recursive Psionic Amplification

Увеличивает пси на 2. Все заклинания стоят в два раза дороже. Сколько ни напрягался, не мог вспомнить ни одного заклинания, для которого так важно небольшое усиление в обмен на двойную цену. Лучше просто два раза применить одно заклинание – больше пользы будет.

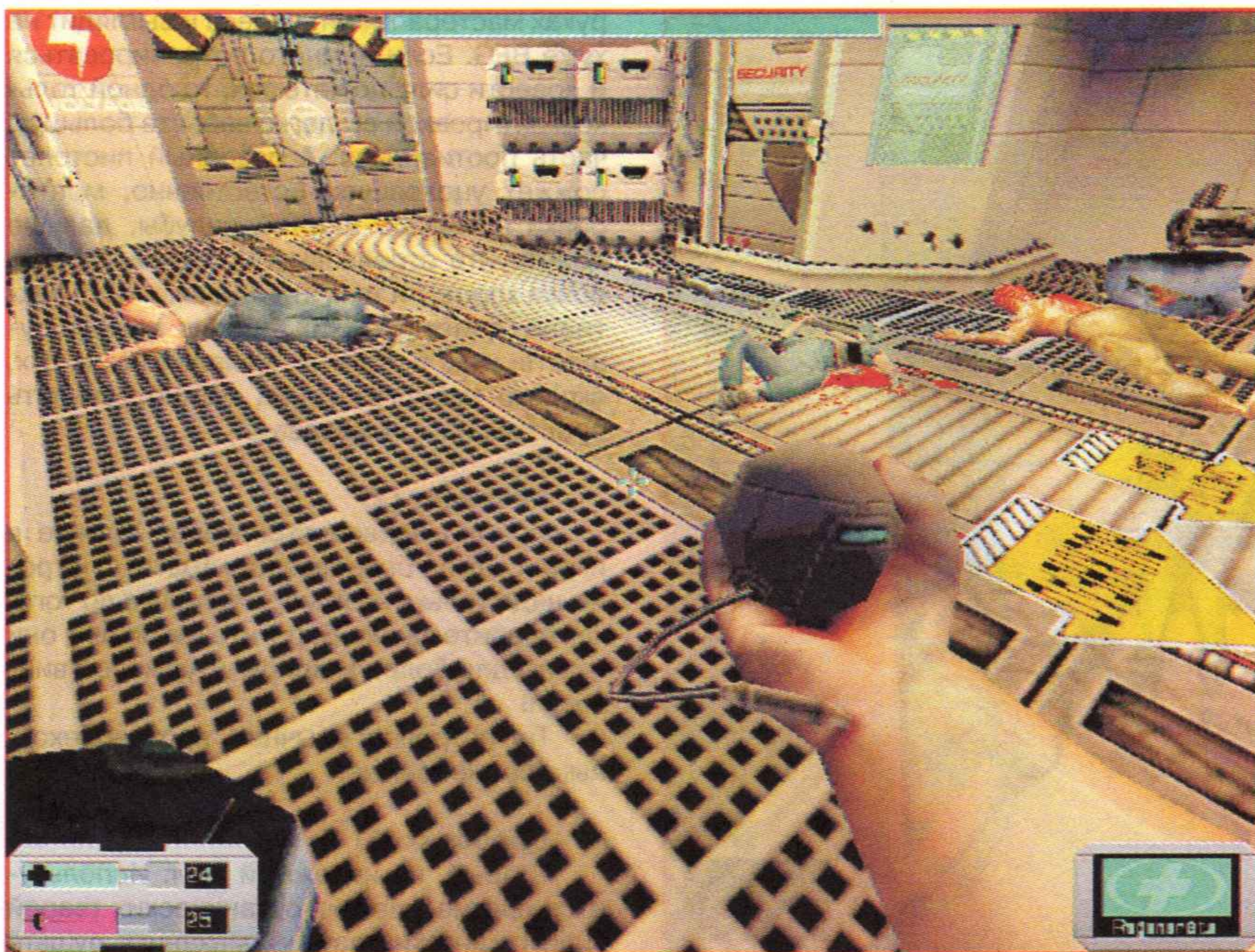
Д: 10 секунд + 10 секунд за пси.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Psionic Hypnogenesis

Любое органическое существо под воздействием заклинания погружается в гипноз, останавливается и замирает на месте. Если существу будет нанесен вред, то действие гипноза прекратится. Действует заклинание достаточно долго, чтобы вы могли убежать от какого-нибудь рамблера или починить и перезарядить оружие. Однако невидимость, она же





Photonic Redirection, намного эффективней гипноза.

Д: 20 секунд за пси.

Enhanced Motion Sensitivity

Радар, показывающий расположение всех ближайших существ. Помогает заранее подготовиться к сражению или найти укромное местечко, чтобы разобраться со снаряжением.

Д: 30 секунд за пси.

Neural Toxin-blocker**

Щит от ядов. В отличие от радиационного, защищает от этой напасти полностью. Действие кончается очень быстро, потому будьте бдительны. Всегда включайте, если видите как минимум двух гигантских пауков. Отравление может произойти и от яиц, но к ним лучше вообще никогда не приближаться, а расстреливать из лазера. Если яд уже попал в тело, то щит не поможет: пользуйтесь шприцами от яда.

Д: 10 секунд + 5 секунд за пси.

Energy Reflection*

Пси-заклинание отражения энергии уменьшает урон от энергетического оружия наполовину, на 50 %. Применяйте, если перестреливаетесь с боевыми роботами, только для этого оно и нужно.

Д: 20 секунд за пси.

Electron Cascade**

Классная штука, перезаряжающая выбранную вещь. Вначале не очень полезна, так как станций зарядки на первых палубах достаточно, а уж затем просто необходима для всех любителей силовой брони, имплантов и лазерного пистолета.

Восстановление энергии: 20 единиц за пси вплоть до максимума вещи.

Projected Pyrokinesis*

Огненный шар, он же файрболл. Единственное приличное атакующее пси-заклятье, эффективное против пауков и киборгов. Иногда применим против рамблеров, если нужно сэкономить патроны. Чисто механическим созданиям вреда не причиняет.

Урон: 5 + 2 за пси.

Molecular Duplication

Мини-репликатор в вашем кармане. Использует наниты, чтобы сделать выбранные шприцы или патроны. К сожалению, на одни и те же вещи нанитов вы тратите ровно как во взломанном репликаторе: никакой выгоды не извлечете.

Шанс удачного применения: 30 % + 10 % за пси.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Photonic Redirection**

Невидимость, ключ к прохождению предфинальных этапов. С очень крутыми тварями нет никакого смысла связываться, благо полезных вещей вы с них не возьмете. Отлично работает с огненным кольцом, Localized Pyrokinesis. При атаке или применении псионики исчезает. Также быстро проходит со временем, но заклинание можно периодически подновлять.

Д: 5 секунд + 5 секунд за пси.

Remote Pattern Detection

Радар, показывающий расположение всех ближайших полезных предметов. Для невнимательных.

Д: 1 минута за пси.

Electron Suppression*

На короткое время парализует механического врага. Иногда полезно, но слиш-

ком накладно тратить 4 единицы пси-энергии. Только против боевых роботов, в количестве не менее двух. Заклинание балансирует на грани «желательность – ненужность».

Д: 3 секунды за пси.

Psychogenic Endurance

Увеличивает выносливость на 2. Так же не используется, как и остальная магия, увеличивающая характеристики. За исключением Cyber Affinity.

Д: 2 минуты + 1 минута за пси.

Molecular Transmutation

Превращает боеприпасы и шприцы в наниты. Количество нанитов, которые вы получите за вещь, зависит от уровня сложности игры и от навыка пси. Мой герой даже с девятью единицами пси и на уровне сложности Hard получал какой-то мизер. Лишняя трата пси-энергии.

Remote Circuitry Manipulation

Взлом силой разума. Даже обладая даже нулевым навыком Hack, псионик с приличным пси способен взломать многие сундуки. Берется ваш навык пси, делится на два и подставляется вместо Hack плюс Cyber Affinity. Не очень нужен, так как Hack вы имеете в любом случае, а когда дело доходит до сундуков, вставляете Expertech имплант и применяете Psychogenic Cyber Affinity. Этого достаточно. Тем более, что вместо нанитов при взломе используются единицы пси-энергии, что накладно.

Cerebro-energetic Extension

Временно превращает пси-усилитель в мощный псионический меч. Однако к тому моменту, как вы получите доступ к четвертому уровню пси-заклиний, оружие ближнего боя будет менее полезно, чем на ранних этапах.

Д: 10 секунд за пси.

Урон: 10.

ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ

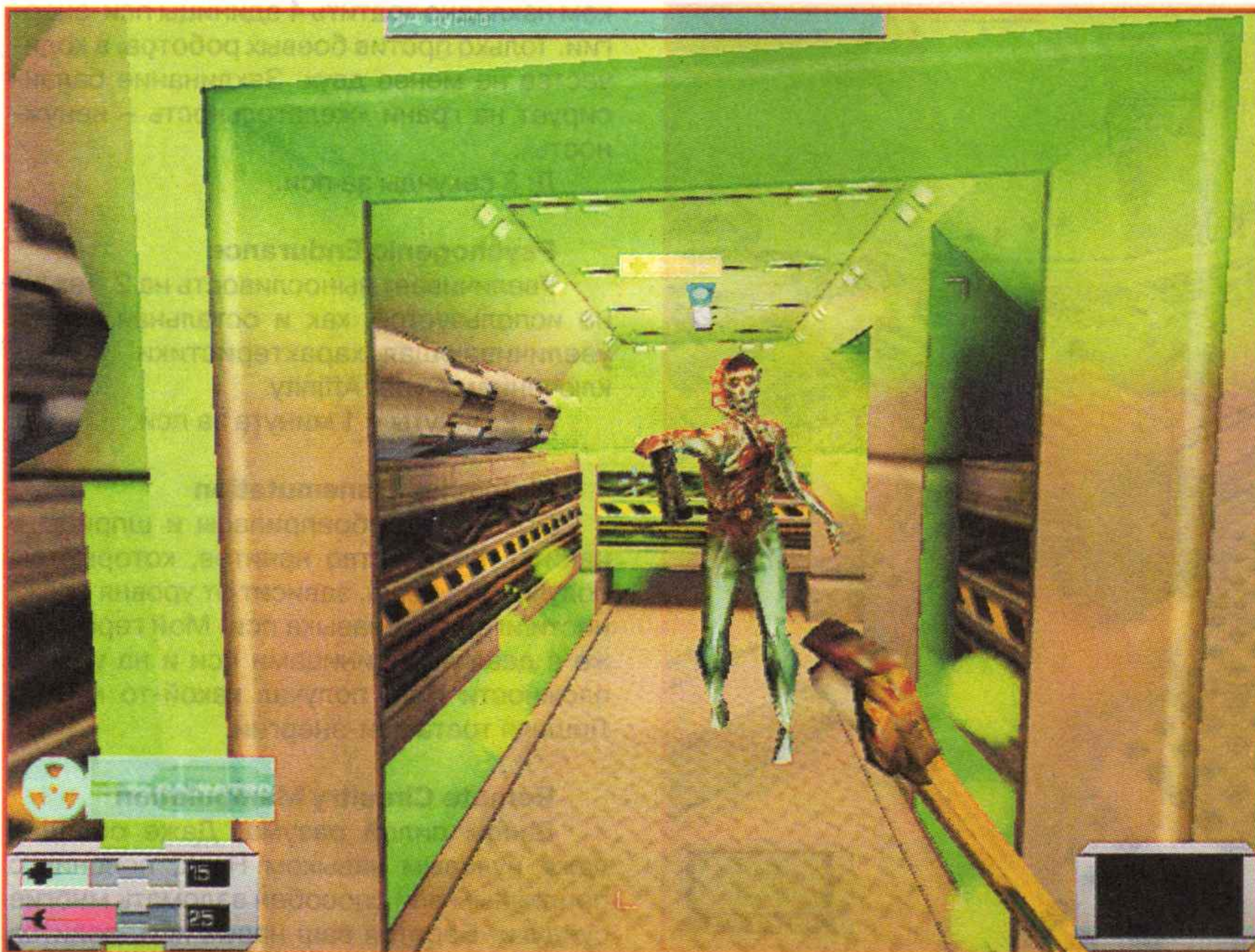
Advanced Cerebro-stimulated Regeneration

Продвинутое лечение, причем настолько продвинутое, что способно за раз вылечить больше жизней, чем вам надо. В этом смысле обычное лечение более экономно в вопросе пси-энергии. Плюс сделать overload на пятом уровне очень сложно, плюс трата дополнительных кибермодулей на заклинание, аналог которого уже есть.

Восстановление жизней: 5 + 5 за пси.

Soma Transference

Вылетающее малиновое облачко забирает часть жизней у органической цели и передает персонажу. Малоэффективно, так как нет подходящих под это заклинание врагов. Рамблеры и риверы слишком живучи, а остальных дешевле убивать другим способом. Плюс необходимо, чтобы герой был ранен. Иначе передача жизней не состоится.



руках мастера творит чудеса и выглядит не хуже BFG. Если немного потренироваться и довести силу до четырех, то одной только монтировкой вы легко забьете большую часть противников. А лазерный пистолет сожжет уцелевших. Естественно, монтировка нужна до шестой палубы, дальше действуйте стрелковым оружием. Монтировка хороша и тем, что одинаково эффективно действует как против живых существ, так и против механических. Эх, сколько киборгов-убийц можно завалить простым куском железа...

Пистолет (2)

Обычно первое стрелковое оружие в игре и самое бесполезное. Тратить патроны надо только на камеры и только до того, как освоите лазер. Берегите патроны – они нужны для более мощной штурмовой винтовки!

Тип патронов: обычные, противопехотные, бронебойные.

Дробовик (3)

Старый, но надежный друг. Используется против мощных органических тварей типа гигантских пауков, механику рушьте лазером. Свободно тратьте патроны начиная с пятой палубы, а на Rickenbacker и далее переходите на штурмовую винтовку. Противопехотные патроны имеют очень большой разброс, но слабы, поэтому стреляйте ими на очень близком расстоянии, чтобы все дробинки попали.

Тип патронов: обычные, противопехотные.

Штурмовая винтовка (4)

Наше поколение выбирает винтовку, и оно право. Отличная убойная сила и быстрая скорость стрельбы, хотя небольшая отдача порой мешает. Альтернативный режим стрельбы не используйте – очень много жрет патронов.

Тип патронов: обычные, противопехотные, бронебойные.

Лазерный пистолет (5)

Основное стрелковое оружие на протяжении всей борьбы с инопланетной заразой. Не жрет патронов: его достаточно перезарядить у станции зарядки или пси-заклинанием Electron Cascade. Быстро стреляет в первом режиме и хорошо бьет как всех механических врагов, так и органических монстров слабой и средней силы. В альтернативном режиме overcharged стреляет одним мощным красным сгустком энергии и секунды четыре перезаряжается. С одного выстрела в альтернативном режиме уничтожается масса опасных врагов типа мутанта с гранатами.

Лазерный меч (6)

Чисто джедайский инструмент, хорош против роботов и

Instantaneous Quantum Relocation*

Телепорт. При первом использовании создает точку телепортации, а при втором – переносит вас к ней. Имеет смысл применять только один раз, в радиоактивном пруду. Как-то странно действует и отказывается переносить вас на другой уровень. Точка телепортации уничтожается комбинацией **Alt + T**, чтоб вы могли создать новую.

Imposed Neural Restructuring**

Любимый всеми магами «чарм». Попавшая под воздействие пси-заклинания органическая тварь мгновенно теряет всякий интерес к вам и атакует ближайших врагов, не подпадающих под понятие «человек». Мощное оружие против дружащих между собой монстров. Как увидите вместе двух опасных тварей (типа рамблера и робота), сразу включайте это заклинание.

Д: 10 секунд за пси или пока очарованное существо не атакует человека.

Metacreative Barrier**

Стена из внутренней силы псионика. Хорошо держит удары врага, но фактически нужна только в двух финальных разборках с боссами.

Д: 4 минуты.

Прочность: 150 жизней + 50 за каждую единицу в пси сверх 5.

External Psionic Detonation*

Псионическая мина, на героя не реагирует и при взрыве не наносит ему вреда. Не может повредить здоровью робота, наносит двойной урон чувствительным к псионике тварям. Большого паука убивает сразу, а у ривера снимает большую часть здоровья.

Д: 4 минуты.

Psycho-reflective Aura*

Уменьшает количество повреждений на 60 %. Очень полезно применять перед встречей с толпой монстров, но, с другой стороны, такой встречи может и не быть, если вы воспользуетесь невидимостью.

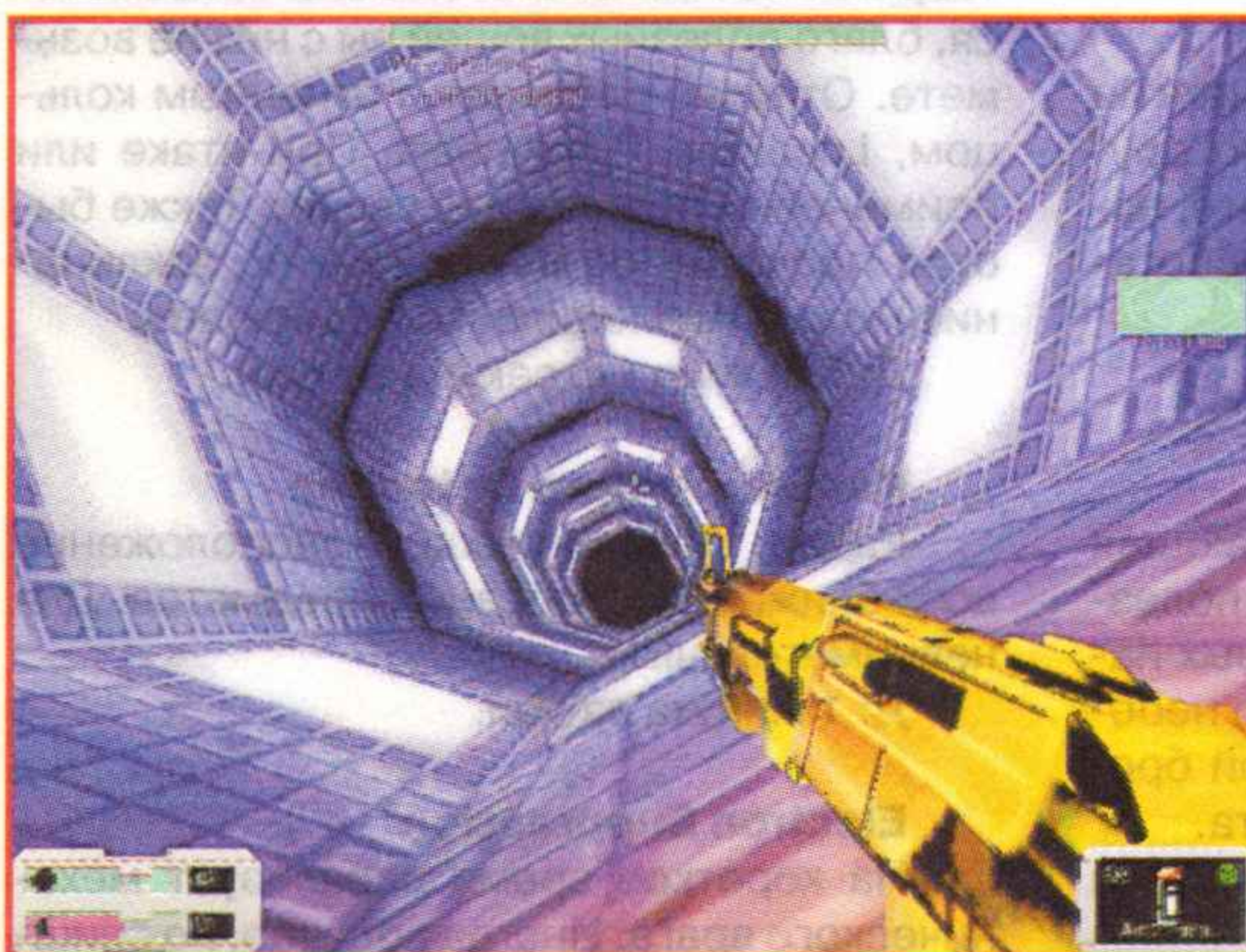
Д: 10 секунд + 20 секунд за пси.

ОРУЖИЕ: СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПСИ-усилитель (~)

Позволяет концентрировать внутреннюю силу псионика, чтобы применять психику. Быстрое переключение между пятью уровнями заклинаний вызывается по клавишам с **F1** по **F5**. Повторное нажатие на клавишу приготовит следующее известное на этом уровне заклинание. Пси-заклинание Cerebro-energetic Extension позволяет на время превратить пси-усилитель в мощный меч, оружие рукопашного боя.

Монтировка (1)

Для новичка это обычное, примитивное и самое заштанное оружие. Однако в



киборгов, но слабо бьет по органическим целям. Как и любое оружие ближнего боя, не ломается и не портится, но от этого не менее бесполезен. Просто чем ближе к финалу, тем больше органических тварей вам встретится. Техника постепенно сойдет на нет.

ЭМП ружье (7)

Электромагнитное ружье действует только против механических целей, органика ее полностью игнорирует. Короче, не оружие, а полная лажа. Роботов довольно много где-то в середине игры, но не настолько, чтобы вкладывать огромное количество кибермодулей в Energy оружие (необходимо 6 единиц) ради ЭМП ружья.

Гранатомет (8)

Кидает гранаты на приличное расстояние, хорош против медленных рамблеров и тяжелых роботов. Однако гранаты встречаются не очень часто, да и сам гранатомет не может быть оружием, которым вы постоянно станете пользоваться. А это сильный минус.

Плюс существует целых пять видов гранат, а значит, целых пять клеток в рюкзаке будут забиты только боеприпасами к гранатомету, не считая его самого. Для оружия поддержки это непростительно много.

Тип гранат: Fragmentary-обычные, EMP – против механики, Incendiary – против органики, Disruption, Proximity – контактные мины.

Шокер (9)

На время парализует врага (органику и механику), потребляет много боеприпасов в виде призм и эффективен только близи. Ни рыба ни мясо. Неплох, но есть вещи покруче.

Фотонная пушка (10)

Суперпушка, медленно стреляет, но эффект – как от разрыва гранаты. Как и шокер, потребляет призмы, и не менее расточительно. Слишком неуклюжа и заторможена, штурмовая винтовка намного изящней и удобней. Твердая четверка из пяти возможных баллов.

Кристалл (0)

Экзотическое оружие ближнего боя. В отличие от лазерного меча, наносит больше вреда органике, а против техники слабовата. Когда вы найдете кристалл, то пользоваться сможете только на одном-двух следующих этапах. Дальше придется расстаться, как и с монтировкой.

Вирусное оружие (-)

Стрелковое оружие, но бьет на небольшие расстояния. На врага посылаются смертоносные споры, убивая его. Действует в двух режимах: человекоподобные создания и чистые инопланетяне. Боеприпасы к вирусному оружию – это червяки, которые частенько попадают на полу. Их надо собирать в стеклянные банки.

Червемет (+)

Фактически гранатомет, но с меньшим радиусом. Наносит сильные повреждения, но ест за раз 4 червяка. Действует в двух режимах, как и вирусное оружие. Игрушка неплохая, но опять же на уничтожение врагов хватает лазера и стандартного оружия. Экзотическое оружие уже не имеет смысла развивать, тратя драгоценные кибермодули не только на него, но и на развитие Research. Ведь перед использованием экзотического его еще надо и изучить.

ВРАГИ: ТАКТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

Гибриды

Они же мутанты, они же зомби. Бывают трех видов. Самые слабые ходят с кусками труб и убиваются обычно с двух ударов монтировкой. Тактика простая: замахнуться заранее, наскочить и ударить и тут же отбежать назад. Мутанты с ружьями более опасны – убить их без потери здоровья очень сложно. Убивайте их также монтировкой: первый раз бейте в прыжке, а затем, двигаясь вперед за отступающим мутантом, нанесите два остальных удара. Мутанты с гранатами более опасны: снимайте их выстрелом из лазера в overcharged (альтернативном) режиме. Против мутантов эффективно применять противопехотные и обычные патроны. Лазерное оружие также хорошо действует.

Пушки, камеры

Вначале будут только пулеметные пушки, достаточно безобидные, но мимо них надо будет пробегать. Снимают не очень много жизней и мажут, но у них очень большой темп стрельбы. Внутри них попадают пистолетные пули. Синие лазерные пушки намного более опасней: самые первые надо будет уничтожать бронебойными патронами, а затем парой выстрелов (чуть позже хватит одного) лазером в альтернативном режиме. В этих пушках бывают батарейки, портативные источники энергии. На последних палубах встречаются желтые ракетные пушки, их надо уничтожать только лазером в альтернативном



режиме. Все пушки надо уничтожать до того, как они раскрылись, у вас в запасе есть около 3 секунд. Пушки можно «хакать» (минимальный навык Наск в 4) и переводить на свою сторону, но это бессмысленно. А подманивать монстров к вашим пушкам – еще более бесполезное и нудное занятие.

Камеры слежения – довольно частое явление, особенно любят их вешать в коридорах и в углах кают. Как только камера вас засечет, она загорится желтым цветом, пытаясь определить вас. Небольшое попискивание – и через пару секунд загорится красный: вас засекли и вот-вот прибежут толпы монстров. Свободно стреляйте в камеру, пока она желтого цвета, или отступайте туда, где она вас уже не видит. Подождите секунд десять и снова выскакивайте из укрытия... Стреляйте из пистолета – это его основное предназначение в игре, пока не появится лазер. Тревогу можно быстро сбить пси Remote Electron Tampering, если вы не хотите загружать сохраненку или отбиваться от монстров.

Обезьяны

Маленькие твари, которые постоянно визжат, выдавая свое присутствие. Есть обычные мартышки с ледяным криокинезисом, а существует продвинутый вариант – с огненным пирокинезисом. На начальных палубах расправляемся с ледяными мартышками, присев на корточки (иначе очень трудно попасть!) и достав монтировку. К огненным уже просто так не подберешься... Включайте пси-защитное Localized Pyrokinesis и идите на тварей. Внимание! В этом случае огненные шары не причинят герою ни малейшего вреда, а сами обезьянки от контакта с вашим «огоньком» сдохнут за пару секунд. Как и любой другой органический враг, не любят противопехотные или обычные патроны, хотя лазер тоже достаточно плохо переносят.

Роботы

С помощью пси-энергии инопланетные существа взяли под контроль всю систему охраны обоих кораблей. Неудиви-





тельно, что с роботами вам придется сталкиваться почти с самого начала игры. Наиболее популярный робот – человекоподобный protocol droid, подходит вплотную и взрывается. Передвигается не очень быстро, и его легко уничтожить несколькими выстрелами из лазера. До того как вы раздобудете лазер, при встрече с «камикадзе» пользуйтесь Localized Pyrokinesis. Если вы окружены «огнем», то взрыв от робота не причинит вам никакого вреда! Шагайте прямо на них, с открытыми объятиями.

Тяжелые роботы

Самый слабый тип тяжелых роботов – желтый ремонтник, стреляющий пучками энергии. Также убивается лазером, но с хитрой тактикой. Сначала надо стрелять издалека, тогда робот будет не отвечать на огонь или вы легко увернетесь. Другой вариант: сделать выстрел в альтернативном режиме лазера и отскочить за угол, затем повторить. Третий вариант самый сложный, но эффективный. Нужно, чтобы рука-

пушка робота оказалась чем-то загорожена, но при этом сам робот был частично виден. Вообще говоря, все роботы, кроме «камикадзе», жутко тормозные. Они плохо ориентируются в узких пространствах, их легко можно обойти сзади или хитро стать, чтоб они вынуждены были тратить время на обход коробок или балок.

Обе другие модификации тяжелых роботов – штурмовой и охранный – уничтожаются так же, как и желтый ремонтник. Правда, в отличие от него, они очень живучи и стреляют настолько метко, что увернуться практически невозможно. Самое забавное, что, стоя на месте, вы иногда меньше рискуете получить электрочаряд, чем когда активно уклоняетесь. Применяйте пси Energy Shield в сочетании с силовой броней. Такая комбинация почти полностью защищает от энергетического оружия тяжелых роботов. Против всех роботов очень эффективно лазерное оружие и бронебойные патроны. Кстати, пси-огонь практически не действует на механику, а криокинезисом пользоваться вам невыгодно.

Личинки

Черви и мухи – это личинки инопланетян. Именно они дают жизнь паукам, раблерам и аналогичной гадости. Черви противно кусаются, но не стоят, чтобы на них тратили патроны. Садитесь и доставайте монтировку, одного удара им хватит. Мухи неуничтожимы, убить их невозможно: убегайте секунд на двенадцать, за это время они должны испариться. Кстати, все яйца лучше уничтожать на расстоянии, так вы

избавитесь от массы неприятностей. Стреляем из лазера, дабы экономить боеприпасы.

Пауки

Живучие создания, убить их на расстоянии не так уж просто. Если они доберутся до героя и укусят, то обязательно отравят. Тогда придется срочно использовать anti-toxin huro, коричневые шприцы, ведь отравы, в отличие от радиации, со временем НЕ проходит. Против пауков практически не действует лазерное оружие, обратите на это внимание. Либо доставайте стандартное оружие в виде дробовика или пистолета, либо включайте пси-заклинание защиты от ядов и бейте монтировкой, предварительно присев. Эти две тактики предназначены против гигантских пауков, маленьким обычно хватает одного удара или прикосновения к «огоньку». Есть и третий, прозрачный тип пауков. Они встречаются на корабле Rickenbacker. Их не очень хорошо видно в темноте, но об их существовании вы сразу узнаете по характерному шипению. Все пауки плохо переносят противопехотные патроны, но особенно не любят пси-огонь. Применяйте как Localized Pyrokinesis, так и Projected Pyrokinesis.

Киборги-женщины

Киборгов-женщин уничтожаем в ближайшем бою тремя-четырьмя ударами монтировкой или лазерным мечом. К отличие от киборгов-убийц, они не отступают, хоть и вяло стараются отмахнуться. Не допускайте перестрелки на расстоянии: их лазер почти не промахивается и достаточно силен. Если стреляете по киборгам из стандартного оружия, то загружайте бронебойные патроны.

Киборги-убийцы

Ох, эти кошмарные ниндзя, которые стреляют с убийственной меткостью и стараются увернуться от вашей стрельбы. Как они надоели, словами не выразить. Если киборг один, то в прыжке настигаем его и бьем монтировкой или лазерным мечом. В рукопашной киборг наиболее слаб, он даже не дает сдачи. Главное, чтобы он от вас не отбежал, поэтому старайтесь прижать к стенке или загнать в угол. Также хороши два выстрела из лазера в альтернативном режиме. Если киборгов двое или даже трое, то бегите. Куда-нибудь подальше, пока не поздно. Тут надо применять «невидимость» или даже Restructuring, на киборгов это также действует.

Рамблеры

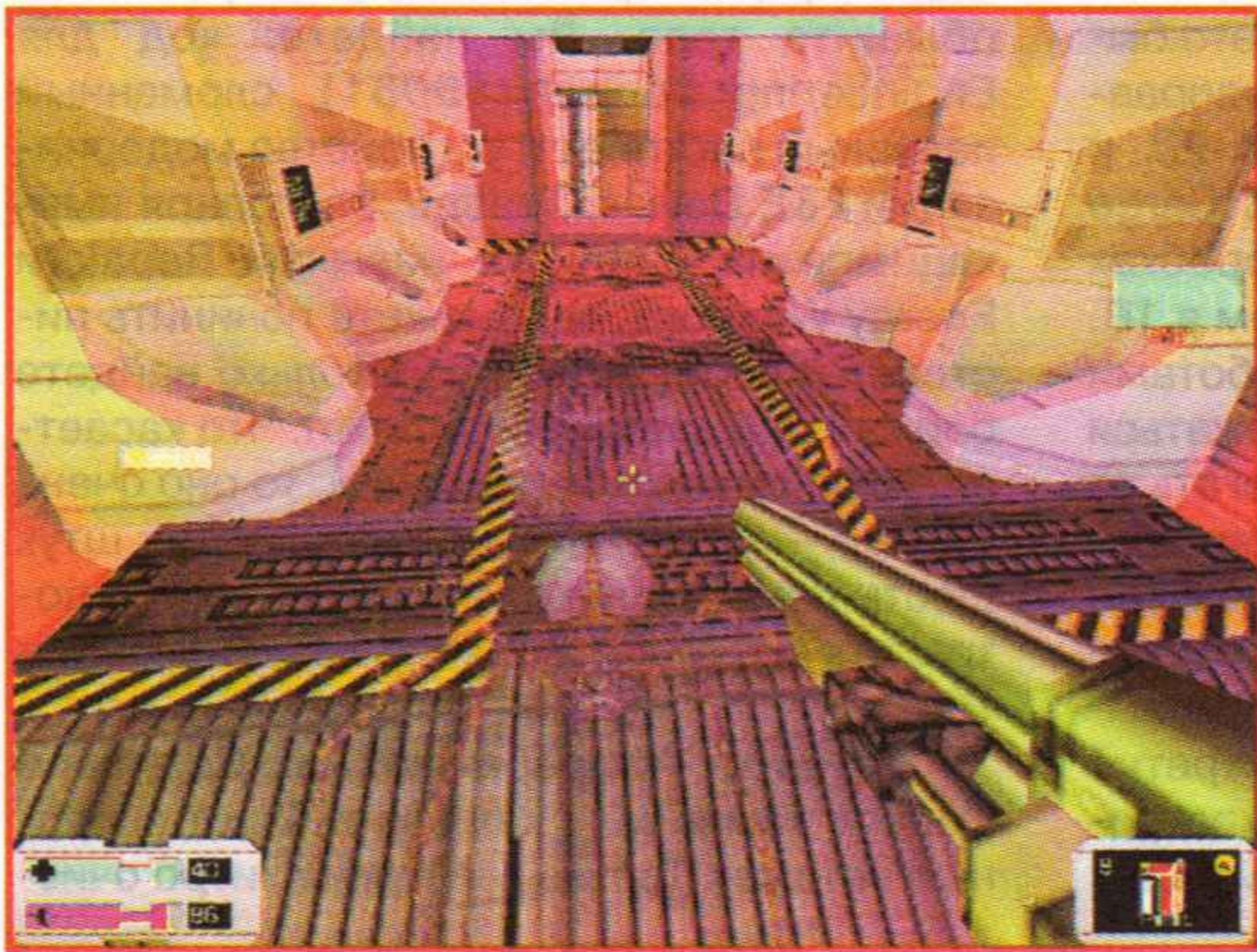
Огромные, чрезвычайно живучие и быстрые туши мяса. Смертельно опасны. Если сзади есть зачищенный от тварей проход, то, отступая, палите из дробовика или штурмовой винтовки противопехотной амуницией. Если же отступать некуда, то включайте «невидимость» и старайтесь отойти подальше или залезть на какую-нибудь лестницу. С той же лестницы вы легко расстреляете тварь, если рядом нет дру-



гих любителей стрельбы. Тактика запутывания, эффективная против тяжелых роботов, здесь бесполезна. Лазер почти не действует, обычные патроны относительно слабы. Только противопехотные патроны. Дробовик в альтернативном режиме стрельбы – самое то. Часто полезно пси-заклинание пятого уровня Restructuring, оно заставит рамблера забыть о вас и наброситься на другую жертву.

Риверы

Летающие создания, которые даже не существуют в реальности. Это псионические отражения, вызванные волей небольшого мозга. Пока не убьете мозг, который находится неподалеку, летающие твари будут постоянно возрождаться. Что делать? Включаем «невидимость» и ищем мозг, затем убиваем отражение. Как убить? Только не лазером, а противопехотными патронами. А наиболее красивый способ – поставить прямо на ривера две псионические бомбы Detonation. Будет пара больших БУМ и много маленьких ошметок.



ПРОХОЖДЕНИЕ

Краткие советы по прохождению: вначале берем псионика с +2 к пси, развиваем стандартное и энергетическое оружие. Перки берем такие: Sniper, Cybernetically Enhanced, Pharma Friendly (или Replicator Expert, если нанитов не хватает) и Speedy. Импланты: основной состав – пси плюс силы, иногда Expertech при взломе.

ВТОРАЯ ПАЛУБА – MED/SCI

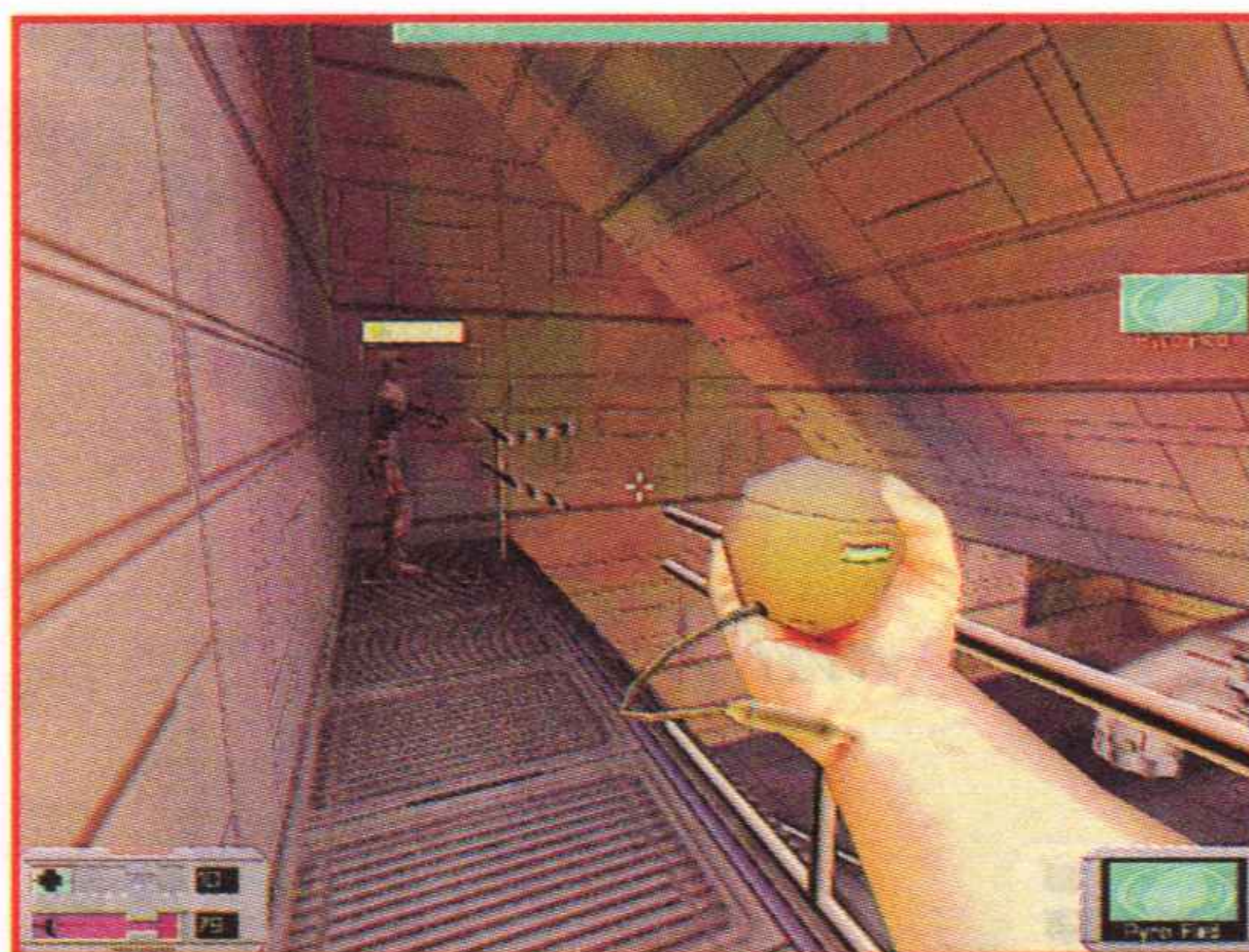
Итак, забежите в каюту слева и возьмите монтировку, ваше первое оружие. Переждите взрыв и, разбив стол, заберитесь наверх по лестнице. Откройте дверь, нажав на кнопку рядом, а затем возьмите карту доступа для второй двери. Плюс потребуется ввести код для двери, его вы узнаете из записи рядом – 45100. Введите его в панели у двери. Проползите по вентиляционному ходу. Теперь вам надо подобрать батарейку, зарядить ее (все вещи в вашем рюкзаке и в руках автоматичес-

ки заряжаются, стоит только воспользоваться специальной станцией) и вставить в устройство, чтобы открыть дверь.

Видите устройства для апгрейда героя, называемые Хрофтом «компами-тренерами»? На имеющиеся модули сразу купите заклинание второго уровня: Regeneration за 5 модулей. Теперь старайтесь всегда проводить лечение именно с помощью псионики. Так вы сэкономите полезные медицинские аптечки, то бишь Med hupo. Оставьте еще 3 модуля на будущее – они скоро будут нужны. На лифте попадете на верхний ярус, где найдете карту доступа для перехода в научный отсек палубы. Вот здесь и пойдут ваши первые враги – мутанты, орудуя кусками труб.

Первое стрелковое оружие, пистолеты, вы найдете в каюте с изображением компьютера и кроваткой надписью Remember Citadel и в складе химических веществ. Примемся за основные действия, если уже сориентировались на местности. Кстати, полезно пометить на карте расположение всех запертых сундуков (клавиша N), чтобы в будущем их быстро найти и хакнуть. Пока содержимое сундуков никак не повлияет на зачистку первых двух палуб – в них лежат либо патроны, либо деньги. И то, и другое вы пока не тратите, а старательно экономите. Все три камеры слежения на доступном вам пространстве корабля уничтожьте криокинезисом.

Итак, вначале надо найти разряженную батарейку перед запертой дверью в северо-западном углу палубы (обратите внимание, что рядом есть нужный механизм для установки работающей батарейки) и отнести ее к зарядному устройству. Быстро пробегите к нему, увернувшись от двух пушек, и возьмите с тела пару модулей. Вернитесь с заряженной батарейкой и вставьте ее в механизм пе-

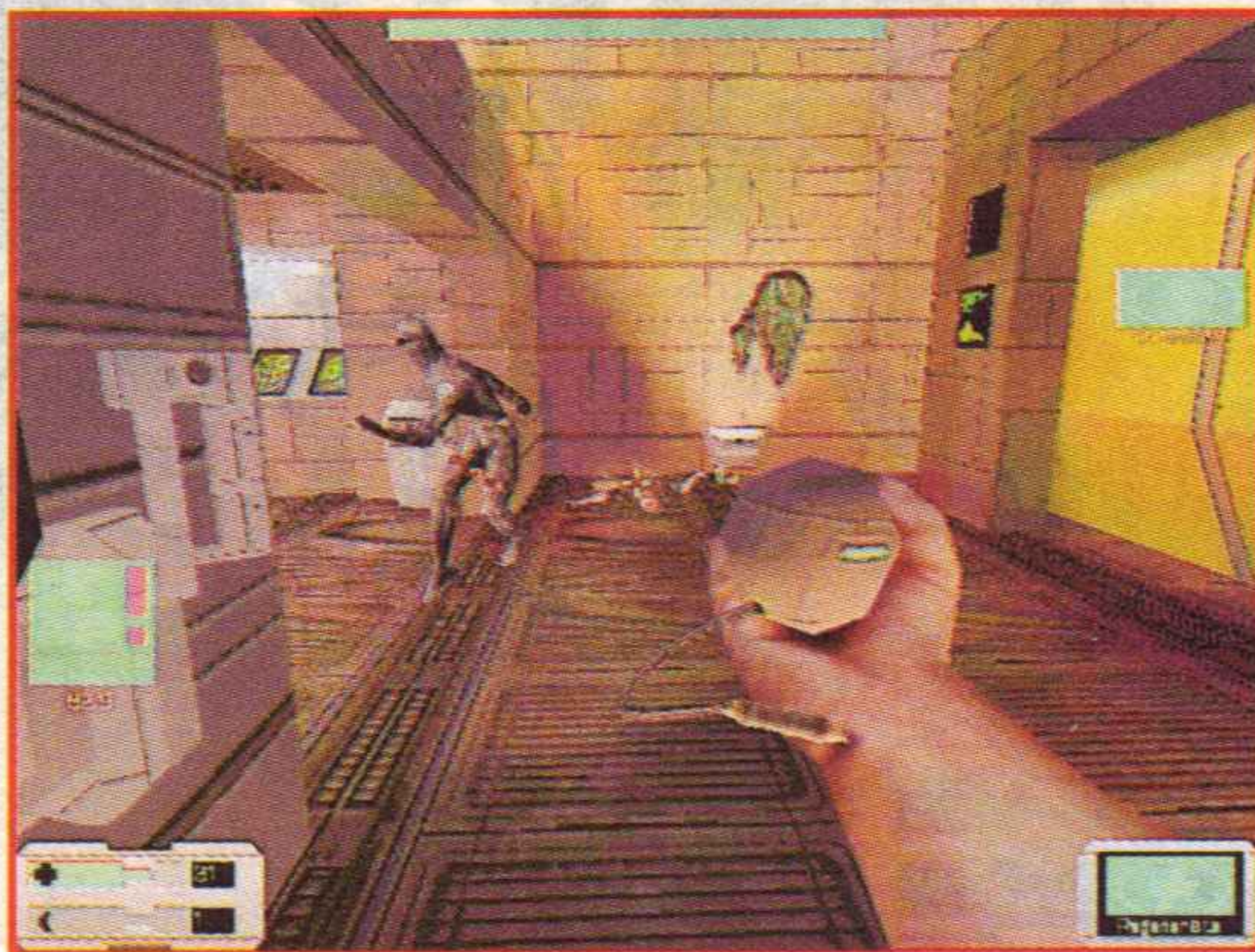


ред дверью. Получите еще 4 модуля. Вернитесь к компу-тренеру и смело поднимайте навык стандартного оружия до 1, чтобы уже можно было пользоваться пистолетом. Основное его предназначение – это уничтожение камер. Остальных врагов в виде мутантов с обрезками труб нейтрализуем с помощью монтировки. Теперь уже Cryokinesis не используйте, берегите всю псионическую энергию для лечения!

Вставив заряженную батарейку в устройство, вы откроете путь к другой половине второй палубы, к MEDICAL LAB. От входа идите вперед до упора и налево. Не спускаясь вниз, проберитесь в медицинское помещение, где найдете медицинский чип. Его можно вставить в любое неработающее (incomplete) хирургическое устройство. Только после этого достать его обратно уже не удастся... Спуститесь вниз, разбейте стекло и запрыгните в каюту с парой мартышек. Так вы сможете не нарваться на пушку, охраняющую дверь. Вылечитесь, возьмите пару шприцов из ящиков и возвращайтесь к входу на палубу. В будущем в эту каюту можно вернуться, если не жалко 5 нанитов за каждое лечение.

Дверь в отсек для членов команды корабля закрыт, поэтому надо искать карту доступа. Разбейте окно, напротив него можете посетить радиационную область, где лежат 2 модуля. Осторожно: в углу справа камера! Ее очень трудно заметить, но в будущем обязательно быстро осматривайте все углы каждого нового помещения, если услышите характерное попискивание. По лестнице в этой же каюте вы попадете к телу счастливчика, обладавшего нужной картой доступа. Не торопитесь возвращаться с ней к запертой двери, а лучше достаньте еще легкий бронежилет. Этот жилет вы будете носить довольно долго и увидите его еще несколько раз. Поаккуратней с двумя мутантами-стрелками! Не давайте им отойти от вас и забейте монтировкой.

Попав в отсек CREW, выберите своей целью каюту доктора в дальнем конце – в ней найдется карта доступа для отдела R&D на предыдущей части палубы. По пути осмотрите мусорный ящик в туалете – в нем имплант силы. Напротив входа в каюту доктора найдете 4 модуля и дробовик (с





лестницы надо прыгнуть в секретное место), но пользоваться им пока вы не сможете, так как ваш навык с оружием типа Standart меньше 3. Оно и к лучшему, ведь вам пока хватает обычного пистолета, а патроны к дробовику лучше поберечь «на черный день». Он достаточно скоро настанет, не сомневайтесь.

Предельно внимательно осматривайте все доступные места, я постараюсь в дальнейшем оставить поиски полезных, но не жизненно важных вещей уже на ваше усмотрение. Кстати, по пути к каюте доктора вы увидите все четыре компа-тренера и новое устройство, которое позволит выбрать один перк, он же OS upgrade, для героя. Советую взять Sniper (+15 % к урону от стрелкового оружия).

Вернитесь на SCIENTIFIC LAB на лифте рядом с компами-тренерами. Там пройдите к отделу научных разработок (R&D) и найдите еще один дробовик. Спуститесь по лифту в каюту с полуживым мужиком на хирургическом столе и заберите его чип с паролем для перехода на следующую палубу. Осторожно, сверху появятся два мутанта с ружьями! После схватки вылезите на медицинском устройстве рядом.

Доберитесь до нужной двери, что напротив неработающего пока лифта, по пути убейте робота-охранника. Для этого вооружитесь пистолетом с бронебойными, то есть AP, патронами и постреливайте из-за угла. Хватит пяти точных попаданий. После победы над роботом введите пароль **12451** (получите 6 модулей), но перед тем как спускаться вниз, загляните к компа-тренерам. За свои модули обязательно купите Localized Pyrokinesis, пси-заклинание второго уровня, затем возьмите один навык в Repair и один – в Energy Weapons (это нужно на будущее, для лазерного пистолета). Отправляйтесь на следующую палубу.

ПЕРВАЯ ПАЛУБА – ENGINEERING

Коридоры хоть и заражены радиацией, но в то же время опасны лишь участки с характерным мигающим зеленым светом. Их надо очень быстро проскакивать: так вы потеряете 2–3 жизни, не больше. С самого начала надо идти не в направлении Engine Core, а к Shuttle Bay. Вам требуется добраться до каюты с двумя входами, а по пу-

ти взломать склад номер 4. Пароль к нему (**59004**) сообщает-ся, если вы пойдете в юго-восточную часть коридоров, но в ту сторону лучше пока не соваться. На складе лежит всякая мелочевка и Hazard Suit, скафандр радиационной и токсической защиты. Брать или не брать его – решать вам, но я бы оставил его на месте.

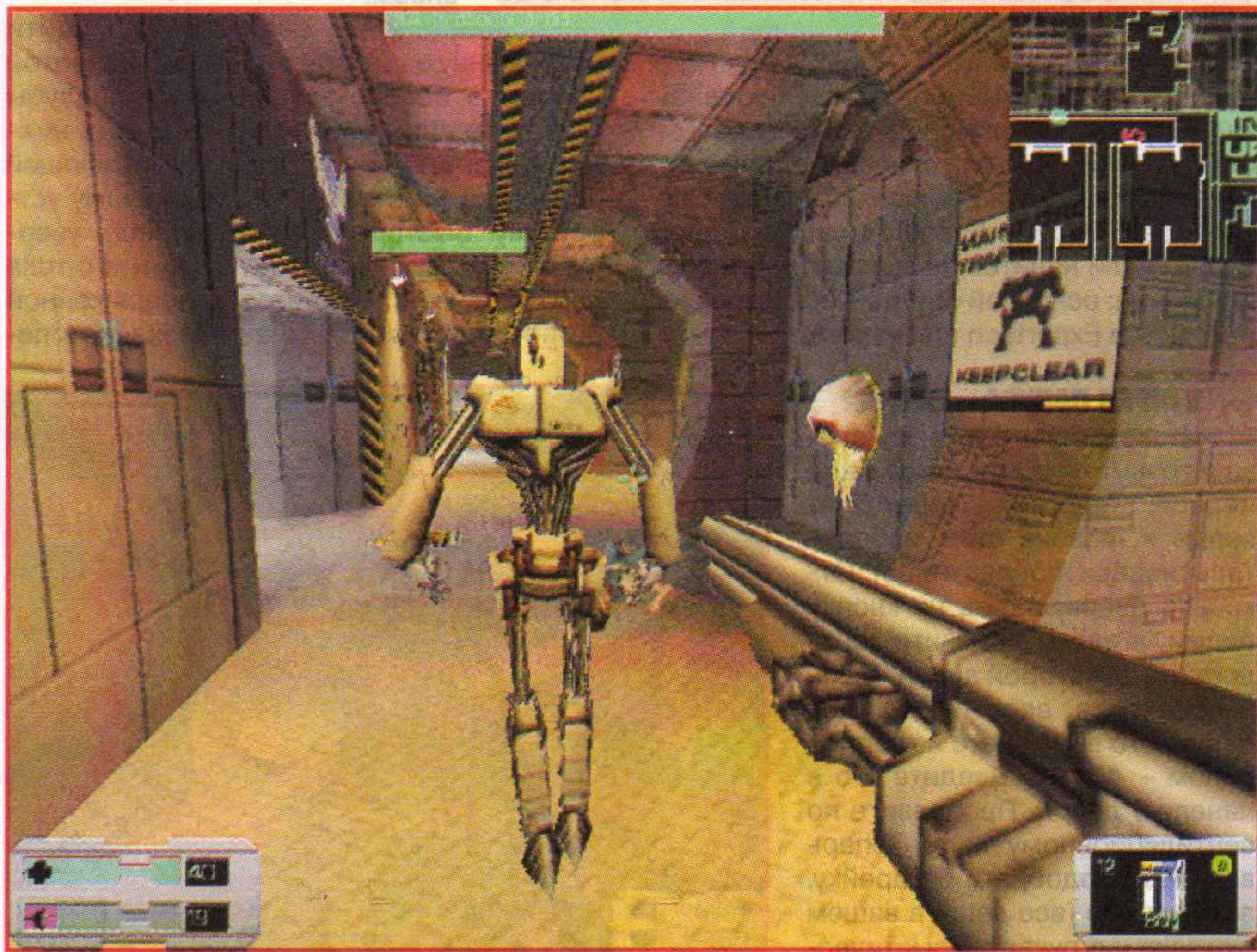
В двух шагах от склада находятся две двойные двери. Вот вы и в нужной каюте, вот и первый робот-камикадзе. Включите станцию регенерации и осмотрите помещение в центре, где лежат бронебойные патроны и 2 модуля. Шагайте по коридору: вам надо попасть к лифту на другую часть палубы, в ENGINEERING B. Около лифта уничтожьте две лазерные пушки и возьмите у трупа карту доступа для двери рядом. Кстати, по пути к лифту запрямите два воздушных подъемника, они ведут к пульту управления вентиляцией (ENG. CONTROL).

Вперед, немного «глючим» (что это было?). Перед вами развилка с тремя направлениями: Cargo 1A-1B, Cargo 2A-2B и Command Control. Вначале идем в Cargo 1A-1B. Вы видите репликатор (в коробках рядом – супераптечка), от него идем в 1B, на восток. Причем контейнеры с роботами минуем *быстро*. Если долго задержаться рядом с ними, то будете бегать и бегать от толп «камикадзе»-роботов. Или придется включить огненное кольцо – Localized Pyrokinesis. Итак, на востоке очищаем все залы от мартышек-джедаев и поднимаемся вначале на второй, а затем и на третий этажи. Найдете немного нанитов, патронов и 4 модуля. Теперь возвращайтесь к

входу и идите в 1A, на запад. Не обращайте внимания на появляющихся камикадзе, а быстро обследуйте вторые и третьи этажи их владений. На третьем этаже стоит пушка, недалеко от нее лежат три модуля. Осталось на скорости добежать до западной стены первого этажа, где рядом с контейнерами валяется тело. С него возьмите карту доступа к Cargo 2A-2B. Быстро сменяйтесь к развилке, чтобы роботы вас не потеряли.

Осмотрите Cargo 2B (на третьем этаже пара модулей) и идите в отдел 2A: напротив двери, ведущей к нему, лежит второй медицинский чип. Пройдите в первый зал, наверх поднимитесь по лифту, который уже находится внизу, а не вверху. Во втором зале не трогайте кнопку вызова явно сломанного лифта. Как в первом, так и во втором случаях нажатие кнопки неисправного лифта вызовет дополнительного желтого робота-погрузчика. Кстати, пушку можно пробежать, чтобы потратить бронебойные пули не на нее, а на робота. Поднимитесь на третий этаж во втором зале, потратите еще порцию бронебойных на робота и обыщите тело. Вы найдете: код для Engineering Control (**15061**), сломанный лазерный пистолет и устройство модернизации F&E Device. Теперь, благодаря имеющимся на единичке навыкам Repair и Energy Weapons, вы сможете починить пистолет и вооружиться, как только найдете ближайший зарядный автомат. Что касается устройства модернизации, то оно очень редкое – за всю игру вы найдете их штук шесть-семь. Однако уже имеет смысл потратить его для улучшения лазерного пистолета.

Зайдите с развилки в Command Control, там в зале как раз и будет зарядный автомат. Только зал нужно хитро очис-





туть... Сначала взрываем двумя выстрелами обе бочки с взрывчаткой (не с радиацией) у двери, а затем метким выстрелом попадаем в любую взрывающуюся бочку уже в зале. Серия взрывов должна почти уничтожить пушку – добейте ее. Теперь по двум воздушным подъемникам можно попасть в контрольный центр Command Control. Однако вам пока там ничего не надо. Вернитесь на развилку, а от нее – на предыдущую часть палубы. Там введите полученный код к двери Engineering Room и попытайтесь активизировать терминал. Итак, нужно найти особую деталь (**45M/dEX**, если не изменяет память) на складе номер 5, что в юго-восточной части карты.

Эту деталь требуется установить в устройство в контрольном центре в Command Control, который вы недавно посетили. Пароль для склада – **34760**, там пройдите в юго-восточный угол каюты и возьмите вторую деталь от края. За находку детали отвалит сразу 10 модулей, они вам скоро понадобятся. Вставьте деталь в специальное устройство в контрольном центре, и получите еще 10 модулей. Идите обратно к Engineering Control и включайте терминал. Третья порция в 10 модулей ваша. Все! Путь к реактору открыт! В компе-трениере доведите навык Maintain до 4, а оставшиеся модули сохраните. Теперь в ваш лазерный пистолет при каждой перезарядке будет входить 210 энергетических единиц. Пользуйтесь только монтировкой и лазером, чтобы не тратить боеприпасы. От входа на палубу идите к Engine Core.

Перво-наперво уничтожьте камеру на потолке, а затем зайдите в рубку управления, что за реактором. Там найдете лазерный меч – вещь мощную, но пока не стоящую 4 единиц в Energy Weapons и 3 Agility. Советую пользоваться монтировкой против мутантов с трубами, а против остальных применять лазерный пистолет. Зайдите в два отсека по бокам зала с реактором. В каждом включите по компьютеру, а в том отсеке, что на севере и укорашен камерой, также спусти-

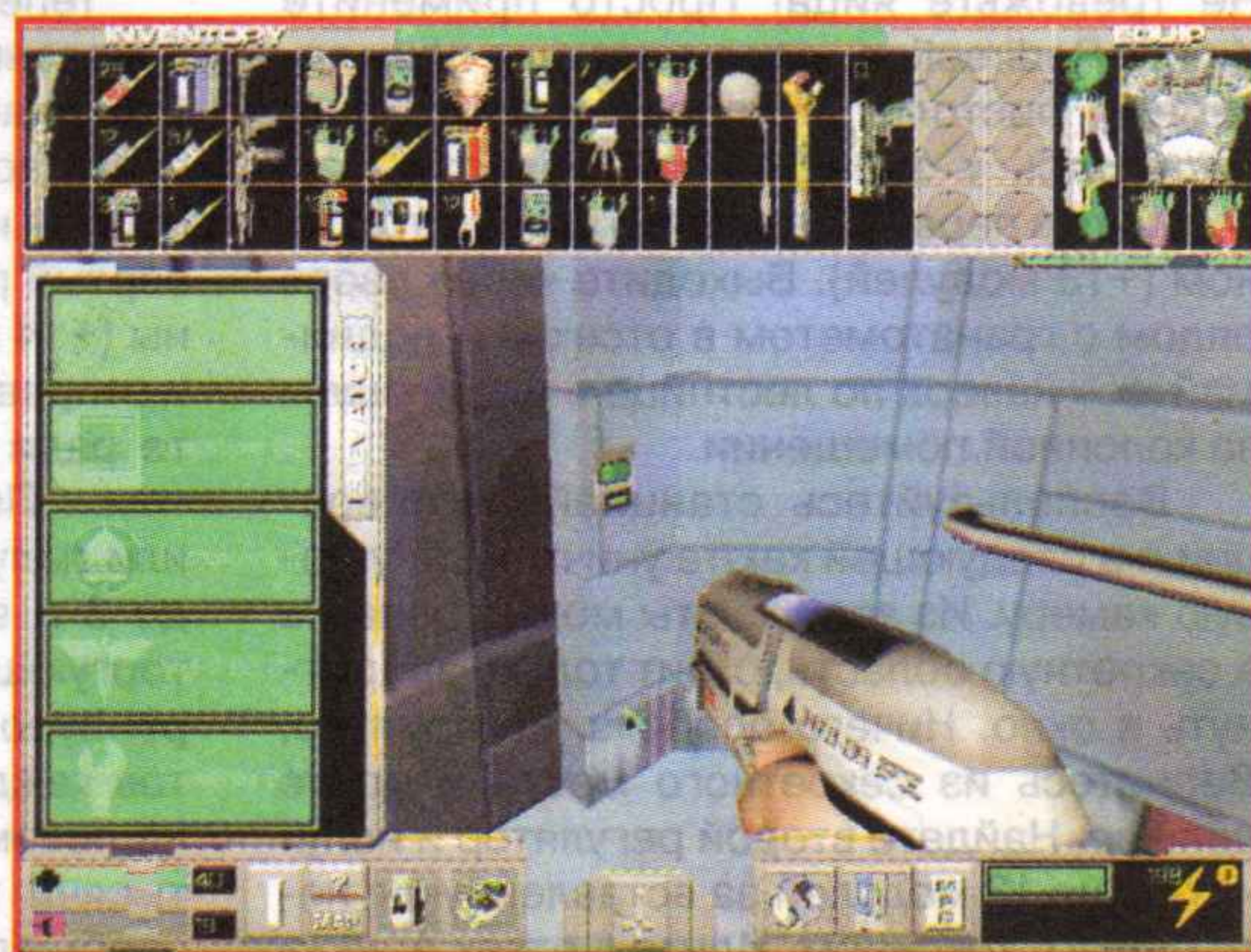
тесь вниз и загляните в трубу. Найдете аптечку, патроны и неизвестный предмет. Вернитесь в зал с реактором и поднимитесь на лифте за дверью, рядом с той, которая вас сюда привела. Включите питание реактора (10 модулей) и выходите из зала. Можно также спуститься на лифте, что встретился по пути, в нижний отсек. Найдете несколько мутантов, пушку, сундук с имплантом для пси (очень важно!) и патроны, а также женщину-киборга. Расстреляйте ее из пистолета или забейте монтировкой, если уже научились ею классно пользоваться.

Осталось вернуться на вторую палубу, там у компа-трениера поднять навык Hack с нуля до двух и обойти обе палубы в поисках еще не взломанных сундуков. Если вы их помечали, то это не займет много времени. Правда не рассчитывайте на несметные сокровища: обычно в сундуке будет немного нанитов и полдюжины патронов для пистолета. Чтобы хакнуть репликатор, потребуется навык 3 ед. в Hack, поэтому обходите их стороной. Все равно вы пока ничего не покупаете – патроны вы не тратите, а медицинские шприцы вам не нужны, так так пользуетесь лечением. Оставшиеся модули потратите либо на единицу псионики (с 3 до 4), либо на пару единиц в оружии класса Energy. Лучше выбрать последний вариант, а псионику поднять на следующие полученные модули. Также нужно будет купить первоуровневое Cyber Affinity, чтобы усилить хакерские способности. Задействовав основной лифт, выбирайте местом назначения третью палубу.

ТРЕТЬЯ ПАЛУБА – HYDROPONICS ОТСЕК В/С

Идите налево по коридору и найдите две каюты. В одной из них будет банка с непонятным веществом. Ваша задача на уровне – найти еще три такие банки, изу-

чить их Research'ем (дадут 10 модулей на покупку единицы в навыке) и вставить в четыре устройства. Теперь вернитесь обратно к лифту и от него шагайте направо, к каюте с компами-трениерами и устройством OS upgrade. Нужно быстро добежать до противоположной двери (камера не должна стать красной, а пушки не должны успеть выстрелить), перезарядить лазерный пистолет и переключить его в режим overcharged. Так за выстрел будет уходить обычно 20 единиц энергии, но зато урон будет огромным. Аккуратно откройте дверь к двум лазерным пушкам и камере. Выстрелите, высунувшись из-за угла, в первую пушку и тут же отскочите назад, пока она не навелась. Со второго попадания вы ее уничтожите, как затем и вторую ла-



зерную пушку. Можно сделать еще проще: найти положение, в котором выстрелы пушки попадают в угол, но вы уже можете дострелять до нее. Теперь в устройстве OS upgrade возьмите способность носить сразу два импланта, Cybernetically Enhanced.

Обыщите каюты, разбейте стекло и залезьте по столу в окно, чтобы добраться до второй и третьей банки. Возьмите имплант Lab Assistant, который увеличит навык Research на единицу. Сейчас нужно шагать к стеклу, что неподалеку от места, где вы нашли первую банку. Разбейте стекло и спрыгните вниз: из отсека С вы попадете в В, подняться обратно можно по ящикам. Идите налево, спуститесь в заснеженный подвал с яйцами инопланетян и возьмите у девушки карту доступа к Hydroponics A, а также универсальное устройство для хака – Ice pick. Здесь же найдите первый регулятор и запомните его местонахождение.

Обследуйте остальной отсек В, по пути поднимите гранатомет с амундией. На теле в области с обезьянами найдете карту доступа к Hydroponics В. Рядом (за дверью с явлением призраков) найдется склад химикатов и четвертая банка в каюте с женщиной-киборгом. Тут же проведите Research банки и используйте нужные химикаты: банку V и две банки Sb. Недалеко отсюда находятся два длинных параллельных коридора с яйцами. Заметьте издали труп и небольшой предмет рядом с ним.





Не тревожьте яйца! Просто примените Kinetic Redirection, и получите еще один лазерный пистолет в хорошем состоянии. Вернитесь к заснеженной области, там вставьте в первый регулятор банку с токсином (+13 модулей). Выходите через дверь рядом с гранатометом в отсек С и поднимайтесь вверх по лестнице в следующем за колонной помещении.

Воспользуйтесь станцией регенерации и в следующей каюте уничтожьте угловую камеру. Из этой каюты можно попасть в секретную область, стоит только запрыгнуть в окно. Ничего особого, но приятно. Вернитесь из секретного места и идите дальше. Найдете второй регулятор и получите еще 13 модулей за вставленную в него банку с токсином. Идите в отсек А: нужный лифт находится за дверьми около памятного стекла с ящиками.

ОТСЕК А

Прямо сейчас можно подобрать одну банку с токсинами, но она не нужна, хватит и тех двух, что у вас остались. Аккуратно уничтожьте обоих грузовых роботов в двух коридорах с грядками. Сделать это легко – просто стреляйте на дальнем расстоянии и пару раз увернитесь от разрядов. Возьмите с тела карту доступа к отсеку D. К сожалению, пока вы не сможете воспользоваться штурмовой винтовкой покойного, так как ваш навык в Standart оружии явно меньше 6. Оставьте ее на месте, чтоб не тратить драгоценное место в рюкзаке. Идем вперед, находим в следующем помещении патроны, а затем 3 модуля. Укладываем робота и находим третий регулятор. В него вставляем следующую банку с токсинами (+14 модулей) и возвращаемся к лифту.

ОТСЕК D

Вход в отсек находится рядом с каютой, в которой вы нашли сразу две банки с токсинами. Перед тем как отправиться туда, советую купить 3-й уровень пси-заклинаний и заклинание Electron Cascade, то бишь «перезарядку». Как обычно рас-

стреляйте из лазера яйца инопланетян и зайдите в застекленную кабину. Взломайте местный сундук: в нем модификационное устройство F&E Device. Советую применить на лазере и довести его до второго, максимально мощного уровня. Пройдите вперед и с тела возьмете силовую броню. Она очень крута, но быстро теряет свой электрочаряд и превращается в бесполезную железяку. Вы должны будете либо постоянно возвращаться к ближайшей станции зарядки, либо применять Electron Cascade. Второй вариант намного удобней.

Теперь вы должны прогуляться в гости к маленьким паучкам из зала с желтыми баллонами. Включите огненное кольцо, и враги до вас даже не добежат. Возьмите 3 модуля из ямы и включите последний, четвертый регулятор у противоположной стены (+14 модулей). Возвращайтесь к лифту и отправляйтесь на четвертый этаж. Можете ради любопытства появиться и на пятом... Перед походом на четвертый этаж или палубу желательнее еще поднять Hack до 3 и взломать ближайший репликатор, торгующий восстановителями пси, они же psi-hyro. Прикупите с десятка за 50 нанитов каждый, а остальные деньги оставьте на потом. У вас останется примерно полтысячи у.е., если вы не делали никаких особых покупок (а они и не нужны были).

ЧЕТВЕРТАЯ ПАЛУБА – OPERATIONS

Сразу заходите в лифт слева (на востоке) от того, на котором вы прибыли. Он ведет к SHODAN, которая кратко и со вкусом обрисует ситуацию на космическом корабле. Возвращайтесь в основной зал и заходите в лифт, ведущего с четвертого отсека на третий. Идите в южные залы, там поднимитесь на верхний ярус, чтобы найти парализующее оружие. Продолжаем движение на юг, там в столе вы найдете суперполезный имплант Expertech, который нужен для повышения Hack, Repair и Modify на единицу. Вы в темной каюте с двумя лестницами под номерами 3 и 4? Отлично, спускайтесь вниз и щелкните на автомате. В

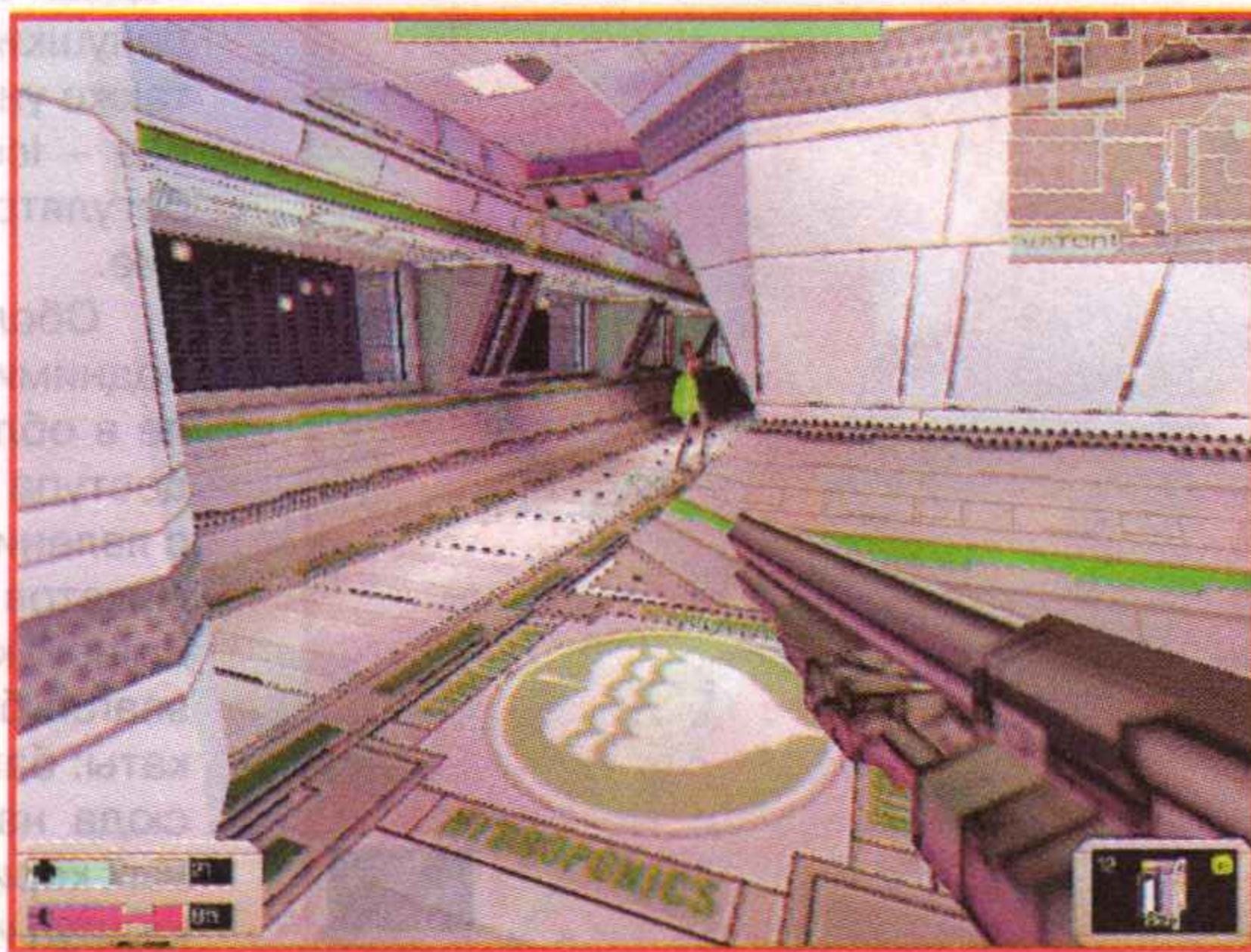
него надо будет вставить Interpolated Sim. Бегите обратно к лестнице, залезьте немного вверх и убейте всех четырех гигантских пауков. Можно это сделать и без патронов, с помощью огненного кольца.

Теперь вернитесь к лифту и ступайте в необследованную часть отсека, на запад. Слева от вас находятся четыре компатренера. Прикупите в них заклинание Energy Reflection («электрический щит») и Neural Toxin – blocker, оба третьего уровня. Теперь обследуйте казармы (на карте – Barracks), там много ящиков с деньгами. Взломайте или откройте (13433) дверь с пультом, там найдете штурмовую винтовку в отличном состоянии с 12 патронами. Тяжелый робот прилагается. Идите дальше, уничтожая пауков, мутантов, и увидите красного «ниндзя», киборга-убийцу. Включите предварительно «электрический щит» и вооружитесь лазером. Он побежит, но вы его догоните и получите Linear Sim. Вставьте его в устройство в двух шагах от места встречи с киборгом – получите 15 модулей. Как представится возможность, потратьте их на увеличение навыка Standart оружия до 3. Вам уже будет нужен дробовик для уничтожения гигантских пауков. С этими пока обойдетесь пистолетом, а затем против пауков пользуйтесь только дробовиком. Другие цели по-прежнему уничтожаем либо монтировкой, либо лазером.

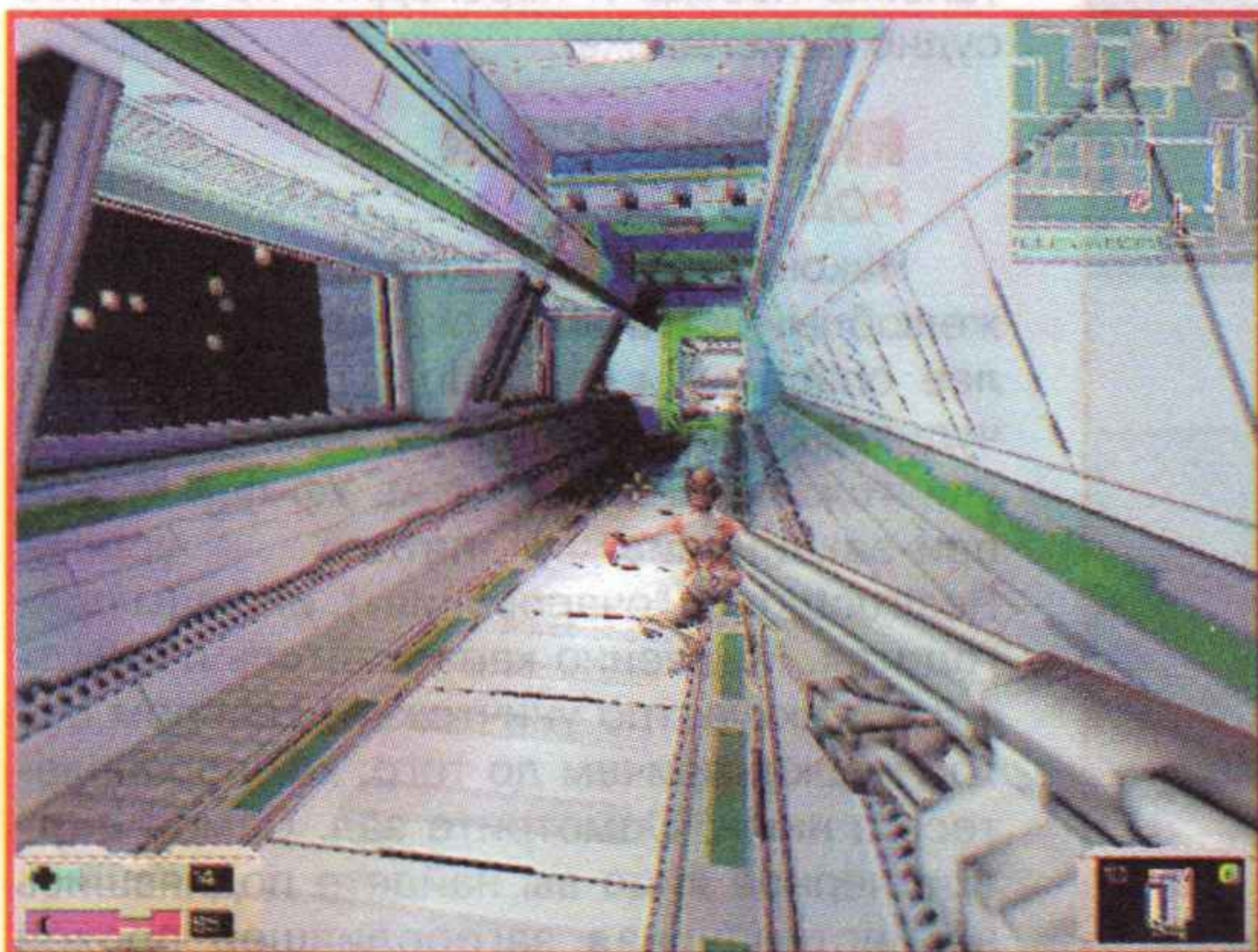
Все, теперь в этом отсеке вам делать нечего... Вернитесь в основной зал. Оттуда проходите в дверь и бегите за киборгом в красный. Если вы потеряли его из виду, то просто следуйте по коридору, не сворачивайте направо, а шагайте вперед, через область System Admin. в большой пресс-зал. Там и найдете беглеца с Quantum Sim. Выйдите из System Admin. и идите в область на востоке, в Crew Quarters. В той, что под номером пять, найдете еще одну палочку модернизации F&E Device и модули. Также в области кают под номером четыре лежит стандартная броня и несколько модулей.

Последний неиспользованный лифт в основном зале под номером 4-2. Шагайте вперед и, как только представится возможность завернуть направо, сделайте это. В этом помещении за углом вас ждет третий (и последний) красный киборг. Убейте его двумя прицельными попаданиями в альтернативном режиме лазера, причем очень быстро. Если будете медлить, то с потолка начнут валиться ящики, убивающие с одного попадания. Их падение всегда прекращается со смертью киборга. У него, кстати, в кармане лежит Interpolated SIM. Получите все те же 10 модулей, как и за его собратьев по цвету.

Идем дальше, в зеленый радиоактивный туман в коридоре не заходим, а обходим стороной. За дверью у тумана находим модули и Ice pick. Открывайте дверь с висющим трупом и найдите в одной из офисных кают автомат для Quantum Sim. Как обычно, получаем 15 модулей. Можете притянуть пси-магией наниты, чтобы не



тревожить оба яйца. Обследуем остальную часть отсека, вернувшись из офисных помещений и шагая на юг. Тут есть немного модулей, патронов и масса трупов. Как только закончите исследования, вернитесь в основной зал, а оттуда перейдите к уже найденному автомату для Interpolated Sim. Получайте законные 25 модулей и переходите на пятую палубу. Перед этим полезно сделать некоторые апгрейды у компов-тренеров: по крайней мере, купить заклинание четвертого уровня, Photonic Redirection. Невидимость на следующих палубах не помешает.



ПЯТАЯ ПАЛУБА – RECREATIONAL

На этой палубе необходимо включить передатчик и отправить на Землю сообщение об аварии. Таким образом Шодан ослабит Ксеркес, суперкомпьютер космического корабля, и получит полное управление над всеми системами.

Итак, подберите с тела разряженную батарейку и включите огненное кольцо. Быстро пробежитесь по коридору взад-вперед, чтобы убить трех-четыре кидающихся огнем мартышек. Теперь обследуйте доступные помещения: найдете запертые двери в сектор Athletics и к круглому гигантскому залу, Deck 5 CREW. Придется искать карты доступа... Есть два лифта: 5-1 и 5-2, вам сейчас нужен последний. Пользоваться лифтом 5-1 вообще необязательно, он приведет в область Recreational C. Там нет карт доступа, но есть четыре боевых серых робота и третье за игру OS upgrade устройство. Обследование этой области лежит на ваших могучих плечах. Скажу, что в «любовном центре» надо купить у репликатора за 225 нанитов доступ к Nikki, у нее в каюте найдете полтысячи нанитов и 10 модулей. В окрестностях также найдете казино и кинотеатр, тщательно облазьте все в округе – и получите немного модулей, приличное количество патронов и денег.

Вернувшись обратно на основную палубу, используйте лифт 5-2. Чуть вперед и налево. Почините пульт перед дверью (вот где еще пригодится единичка в Repair!) и взломайте его – найдете станцию перезарядки и полезные вещички. Осмотрите каюты в поисках новых модулей и боеприпа-

сов. Подскажу, что в каюте с пианино надо включить невидимость, чтобы избежать встречи с двумя киборгами-убийцами. А в складе химикатов обязательно взломайте сложный сундук – в нем самый лучший модуль для Hack, третья версия. Все пути ведут в сад (Garden), рано или поздно вы окажетесь там. Спуститесь в овраг и откройте дверь в вентиляционные коридоры. В каюте с несколькими телами обнаружится карта доступа Deck 5 Crew. Где ее использовать, вы уже знаете. По пути откройте дверь в небольшую каюту (34093), там парочка приятных вещей. Возвращайтесь к главному лифту и оттуда уже открывайте соответствующую дверь картой Crew.

Уничтожьте пару роботов, поднимайтесь по одному из лифтов на второй ярус зала и заходите в каюты. Ориентируйтесь по номерам лифтов: в каюте между 3-м и 4-м лифтами найдете узкий ход к нанитам и патронам на балке, между 2-м и 4-м введите пароль 11111 – получите тяжелую броню, 10 модулей плюс экзотическое оружие. В каюте между лифтами под номерами 1 и 2 найдете карту доступа к Athletics. Бегите к соответствующей двери, там получите 10 модулей за ее открытие.

Заходим внутрь и из дверей в баскетбольный зал расстреливаем рамблера, огромную мясную тварь. Лучше стрелять из дробовика с противопехотными патронами. Залезайте в вентиляционный лаз в стене справа и за прудиком вставляйте заряженную батарейку в механизм. Возвращаемся в освещенный теперь баскетбольный зал и идем к передатчику. Советую вклю-

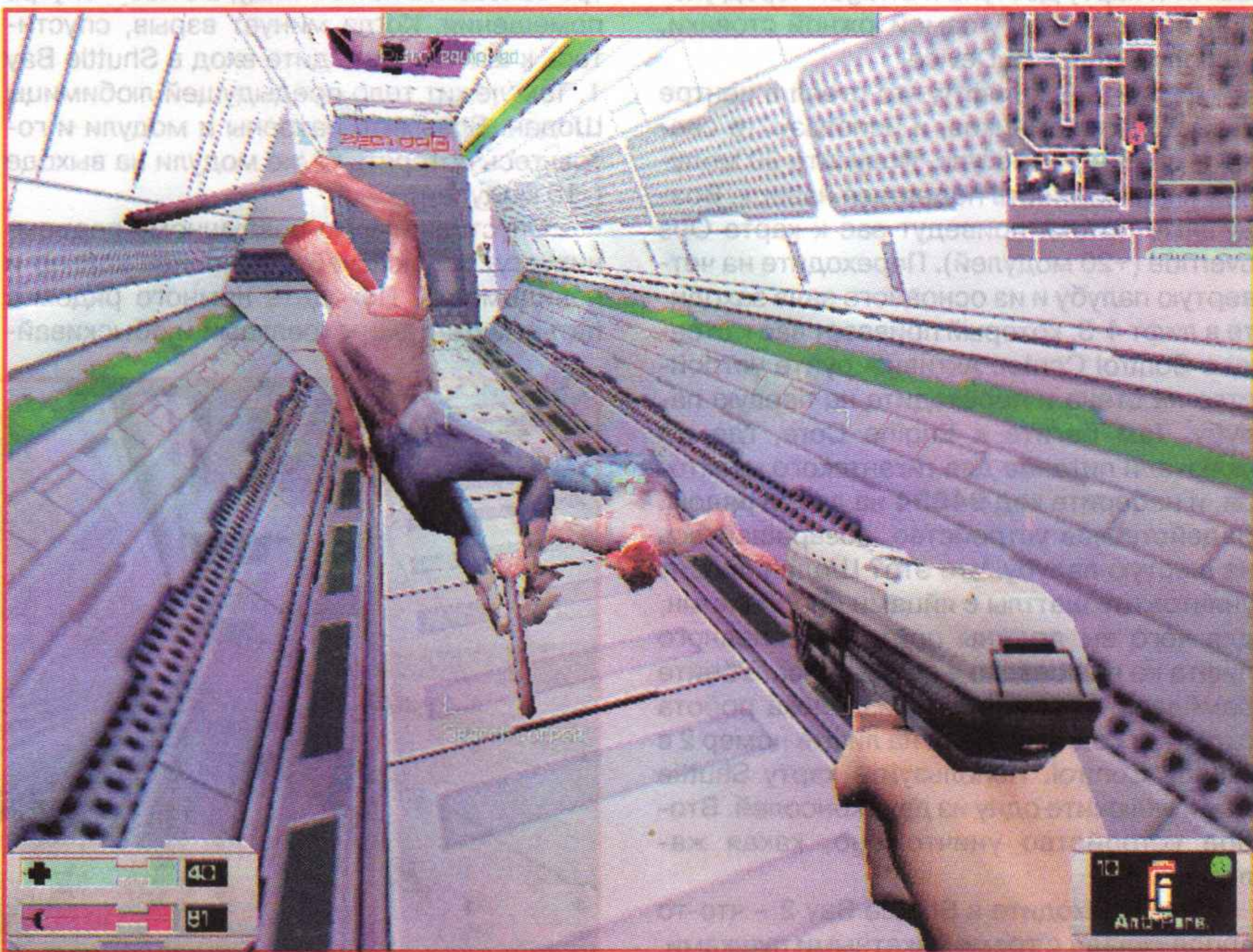
чить «невидимость», чтобы подобраться к двум киборгам-убийцам. Вот и панель передатчика... Вот такая загвоздка – код для передатчика очень хитро спрятан. Надо найти четыре определенных MultiPicture™ телевизора и переключением каналов найти 4 числа – это части кода. Очень нудное задание, поэтому сразу сообщаю пароль: 14106. Получайте 20 модулей и приглашение перебраться на следующую палубу. Для этого надо зайти в лифт в центре огромного зала, что прямо напротив лифта, возившего вас с первой по пятую палубы.

Перед переходом на палубу желательно поднять навык оружия класса Standart до максимума в 6 единиц. Так вы сможете пользоваться штурмовой винтовкой и увеличите урон от дробовика.

ШЕСТАЯ ПАЛУБА

Включаем огненное кольцо и невидимость и спокойно шагаем вперед. Поджарьте таким образом всех гигантских пауков и заходите в кабину поезда. Первая остановка – доступ к двум лазерным пушкам. Выстрел из лазера в режиме overcharged, уход за угол и второй такой же выстрел... Дверь пока не откроется, поэтому загляните на второй ярус каюты и садитесь обратно в поезд. Вторая (она же конечная) остановка привезет вас к лифту в один из отсеков. Ступайте вперед, и попадете в помещение с лифтом в центре (требуется карта доступа Bridge) и четырьмя подъемниками по бокам. Вам нужно попасть на второй этаж, но можно ради любопытства побывать и на третьем.

На втором этаже вы видите две двери. Заходите в ту, что ведет на запад, к Officer's Quarters. Как попадете в зал с бильярдным столом в центре, уничтожьте робота и залазьте по лестнице (номер четыре



на карте) на второй этаж. Здесь в одной из четырех круглых кают с ящиками и яйцами найдется файл с паролем — **83273** (+ 20 модулей). Совсем рядом с вами есть помещение с открываемой пультом дверью. Введите пароль и достаньте карту доступа к Shuttle Bay.



Теперь идите по новому коридору на восток, и попадете к четырем стоянкам для шаттлов, они защищены красными силовыми полями. Вам нужна самая северная стоянка, у которой вы увидите улетающий шаттл и карту доступа к Bridge. Перед уходом осмотритесь у самой южной стоянки, на полу будет F&E Device.

Вернитесь к лифту, что стоял в центре четырех подъемников, и используйте свеженькую карту доступа. Получите 20 модулей и возможность подняться наверх. Воздушные потоки приведут вас к карте Ops override (+20 модулей). Переходите на четвертую палубу и из основного зала заходите в лифт 4-3, который привезет вас к отсеку с Control Center. Активизируйте устройство на стене и переходите на первую палубу. Там бегите к Engine Core, где вы включали питание для гигантского реактора, и наберите код **94834** на двери рядом. Задействовав устройство, возвращайтесь на шестую палубу. Что это? Шодан просит уничтожить шаттлы с яйцами инопланетян, для чего вы должны пойти от основного лифта не на поезд, а в дверь слева. Убейте рамблера, расстреляйте издалека робота охраны и поднимайтесь на лифте номер 2 в Shuttle Control. Используйте карту Shuttle Bay и включите одну из двух консолей. Второе устройство уничтожено, какая жалость!

Итак, заходите в Shuttle Bay 2 — что-то вроде склада с тремя ракетными пушками.

Метод уничтожения их из лазера в альтернативном режиме сработает и сейчас. За складом стоит родимый шаттл, уничтожьте несколькими попаданиями (+20 модулей). Возвращайтесь в Shuttle Control, там взломайте репликатор и купите за 100 нанитов Sympathetic resonator. Идите к уничтожен-

ному устройству и от него спускайтесь вниз ко второму, еще не уничтоженному шаттлу. Рядом с ним находится синий электрический механизм, Shield Generator. Вставьте в него купленный resonator и быстро залезайте на лестницу, а с нее — внутрь помещения. Когда минует взрыв, спуститесь к шаттлу и найдите вход в Shuttle Bay 1. Там лежит тело предыдущей любимицы Шодан. Возьмите патроны и модули и готовьтесь потерять те же модули на выходе (-10 модулей).

Спустившись по воздушному подъемнику, тут же включайте огненное кольцо и невидимость. Походите немного рядом с пятью мутантами-стрелками и обыскивай-



те их остывающие трупы. Заходите в поезд и езжайте до первой остановки. Дверь открылась, но путь все же блокирован. Что делать? Ехать до финальной остановки, использовать лифт и идти к центральный лифт в Bridge. Включайте невидимость, как увидите летающую тварь, и бегите по воздушному подъемнику в точку, где вы нашли Ops override. Там будет мозг, уничтожьте его и вернитесь к летающей твари, чтобы прикончить и ее. Если мозг останется живым, то тварь будет постоянно возрождаться после смерти.

Возвращайтесь к двери на первой остановке поезда и переходите на военное судно Rickenbacker.

RICKENBACKER

POD 1

Наконец-то мы покинули этот недружелюбный Von Braun и оказались в еще более опасном месте. Шодан, как обычно, чудит с выбором задания: вам приказано уничтожить 16 черных яиц. Уф-ф... Купите пси-заклинание пятого уровня Restructuring ("очарование"), оно вам пригодится. Медленно карабкайтесь по лестнице и аккуратно уничтожьте лазером все три пушки, причем до того, как поравняетесь с ними. Осмотрите зал. Самое **первое** черное яйцо вы найдете поднявшись на лестницу над загородившей проход контейнером. **Второе** яйцо также неподалеку, у лестницы в командное помещение. Нажмите на кнопку у окна, и контейнер отъедет (+15 модулей), тем самым открыв путь.

Точным попаданием очаровывайте рамблера и смотрите, как он разносит боевого робота. Красота! Убейте полудохлого рамблера, а затем встречайте еще одного. Советую уже не скупиться, а применить противопехотную амуницию дробовика. Впрочем, можно залезть на лестницу и медленно расстреливать суесящихся внизу монстров. Идем вперед, видим сундук и спуск вниз, в вентиляцию. Вам туда, но вначале пройдите еще дальше, чтобы в каюте включить кнопку, ответственную за часть моста.

Сейчас ступайте в вентиляцию, там сразу увидите **третье** яйцо. В точке, где идет пар, есть два пути. Сначала идите направо, спрыгните в каюту со второй кнопкой, выдвигающей мост. Спуститесь по лестнице немного вниз и уничтожьте висящее **четвертое** яйцо. Вернитесь в вентиляцию и продолжайте путь. Спрыгните у переломанных перил вниз, на контейнер. С него переберитесь на второй, предварительно уничтожив **пятое** яйцо, и спускайтесь вниз, к двум телам на полу. Кстати, со второго контейнера можно притянуть тяжелое оружие Fusion Cannon с третьего, если есть желание. Пока не старайтесь залезть по сломанной лестнице, а выходите к мости-



ку... Придется совершить рискованный прыжок, но он приведет вас к карте доступа Rickenbacker.

Чтобы забраться по сломанной лестнице, надо будет залезть на первую и с самого ее вверх спрыгнуть на вторую лестницу. Вот и **шестое** яйцо, после его уничтожения получите извещение о 10 оставшихся и модули. За дверью вас ждут парочка женщин-киборгов и новый враг – невидимый паук. Итак, перед вами два пути: к Pod 2 (направо) и к Nacelle A и B – налево. Вначале ступаем в Nacelle A, она в двух шагах от развилки. Склад химикатов вас, наверное, мало заинтересует, но за ним вы найдете рамблера, два боевых лазера и **седьмое** яйцо. **Восьмое** яйцо находится в двух шагах, в крематории. Выходите из Nacelle A через склад химикатов и идите в сторону Nacelle B. Через несколько шагов заметите тело, общитесь с ним и заверните направо, в коридор с ракетной пушкой. Рядом с ней находится вход в помещение с **девятым** яйцом и F&E Device под охраной лазера и камеры.

Вернитесь на путь к Nacelle B, спуститесь немного по лестнице и уничтожьте **десятое** яйцо. Идем дальше, метким выстрелом в режиме overcharged снимаем еще один лазер и уничтожаем **одиннадцатое** и **двенадцатое** яйца, ужившиеся около двери. Вас порадуют сообщением, что осталось только пять яиц. Используйте карту доступа, и дверь откроется. Советую включить невидимость и уничтожить лазер в конце туннеля, забравшись за него. Поднимайтесь на лестнице и тут же уничтожьте ракетную пушку. Поднимитесь еще наверх и расстреляйте пушку и **тринадцатое** яйцо за ней. Идя назад, не используйте весь пройденный путь до конца! Оглянитесь и найдете переход в другой туннель. Спуститесь по лестнице и уничтожьте еще одну ракетную пушку. Включайте гравитационное устройство на стене (+20 модулей).

Пора идти к Pod 2. Перед тем как открыть первую дверь после развилки, включите невидимость и зайдите к трем пушкам сзади. Они даже не успеют повернуться, несчастные. С другой стороны, можно их и хакнуть, кто мешает? По дорожке и по лестнице наверх, спрыгните на решетчатый

ярус и с него монтировкой разбейте **четырнадцатое** яйцо. После довольно длинной лестницы уничтожьте боевого робота, а затем еще одного – но издалека. В углублении с контейнерами «камикадзе» находится **пятнадцатое** яйцо. Шодан подкинет модули, выскажет недовольство вашей медлительностью и попросит побыстрее найти последнее яйцо. Не торопитесь заходить в помещение с торпедами – в нишах слева и справа находятся две ракетные пушки. Их надо уничтожить.

Ну а сейчас любопытная задачка на сообразительность.

Надо поднять торпеды так, чтобы с их помощью можно было запрыгнуть на полуразрушенную лестницу. Управление торпедами осуществляется четырьмя кнопками на пульте в центре каюты. Вам надо два раза (с небольшими интервалами перед повторным нажатием на кнопку) нажать обе левые кнопки и один раз – обе правые. Теперь подходите к носу торпеды справа и залазьте на нее. Вы на торпедах, с них можно и нужно попасть на ярус и перейти к двум другим торпедам. С них вы легко запрыгните на лестницу (+20 модулей).



Включаем невидимость. Иначе будет сложно одновременно уничтожить ракетную пушку, лазер и камеру. В сундуке, кстати, помимо всего прочего, и два устройства починки, они могут быть нужны. В рубке нажатием кнопки пустите торпеды, чтобы избежать радиации через полминуты пути. Идем дальше, поднимаемся по лестнице и включаем невидимость, благо восстановителей пси-энергии у вас навалом – в репликаторах на них вы тратили большую часть денег. Пройдите мимо лазерных пушек и убейте рамблера. Вот и последнее, **шестнадцатое** яйцо (+16 модулей).

POD 2 Из-за изменения гравитации весь уровень перевернут, потолок стал полом. Помните, в «Воре» такой же фокус был в усадьбе Константина... Уничтожьте лазер, и следующий проем слева приведет в бе-

лое церковное помещение. Сделайте пару шагов внутрь и выбегайте: навстречу вам пойдет боевой робот. Встаньте у него на пути, и он не станет стрелять в вас, пытаясь как-то обойти. Методично и с недоброй улыбкой забейте его монтировкой и завершите дело контрольным выстрелом из лазера, чтобы не задело взрывом. Включайте невидимость и заходите в церковь. Рядом с телом лежит интересная записка, да еще найдете штурмовую винтовку в хорошем состоянии. Но у вас это оружие уже давно есть, так что просто вытащите из него патроны. Пока невидимость не кончилась, выходите из церкви – связываться с тремя киборгами-убийцами себе дороже.

Идите дальше, и прямо перед вами будет лестница вниз и лаз в противоположной стене. Если хотите, то спуститесь по лестнице вниз за 6-ю модулями, но в любом случае вам надо попасть в лаз. Еще один лазер и лестница за ним. Через полминуты пути убейте двух призрачных пауков (на лестнице они вас не достанут) и поднимитесь наверх. Аккуратно снимите сверху копошащуюся на полу вторую порцию из двух пауков и возьмите с тела карту доступа к каюте капитана Diego.

Осторожно пройдите по балке к лифту (+15 модулей).

BRIDGE

Вот мы и на мостике корабля. Уберите камеру в углу и отбегите от рамблера. Ведите его к лифту, пятясь назад и стреляя из дробовика. Выдвиньтесь вперед и ждите второго рамблера. Если он пока не появится, уничтожьте лазерную пушку. За вторым рамблером почти сразу побежит третий, но он также уже не будет проблемой, если применить противопехотную амуницию.

Уничтожьте еще две пушки и откройте дверь в каюту капитана. Возьмите инопланетное оружие (+20 модулей), и можете выкинуть его. Затоварьтесь в предварительно хакнутом репликаторе (если он сломан, то почините) устройствами починки и восстановителями пси. Хватит 6–7 штук устройств, а восстановителей купите на все оставшиеся деньги. Далее проводим OS upgrade. Вам нужно будет сделать непростой выбор: как из кучи оставшихся совершенно ненужных вещей выбрать более-менее нужное. Я советую брать Speedy, увеличение скорости на 15 %. Теперь идем затовариваться к компа-тренерам. Естественно, надо тратить все модули до последнего. С оружием не возитесь, в технические навыки приподнимите Hack до 4. Характеристики повышать нет смысла, если псионика уже доведена до максимума в 6 единиц. Можно, правда, Endurance довести до 3, чтоб поживучей быть. С пси-заклинаниями все сложнее. Вам нужно будет докупать несколько ве-



щей пятого уровня. Restructuring у вас уже есть, Soma Transference и продвинутое лечение неэффективны, надо взять (перечисляю в порядке важности) Barrier, Aura, Relocation и Detonation. Barrier нужен обязательно; если не хватает на него модулей, то откажитесь от части других апгрейдов.

Как уладите все дела, спускайтесь по лестнице вниз, там вас уже ждут два паука. Рядом находится кнопка, которая запустит шаттл прямо внутрь гигантского тела инопланетян.

BODY OF THE MANY

Карты здесь нет, а уровень достаточно запутанный. Ничего особо ценного вы уже не найдете, поэтому старайтесь долго не плутать, занимаясь исследованием этапа. Итак, шагайте вперед, ударьте по пленке, и она разорвется. Идите вперед, в туннель, уничтожьте вторую пленку и быстро стреляйте в мозг. Как он погибнет, поставьте на летающей твари пару Detonation. Ей это не понравится. Посмотрите на потолок и выстрелите из дробовика (или несколько раз из лазера) в подозрительный нарост nerve cluster, чтобы повредить его (badly damaged). Выходите из каюты через другой проход и следуйте по туннелю. Уничтожьте рамблера и заходите в туннель прямо перед вами. Идите вперед мимо пускающего белые пузырьки участка пола и заверните во второй ход слева. Он приведет к радиоактивному озеру. Если у вас есть телепорт, то желательно поставить здесь метку.

Смело заходим в озеро и плывем вперед, чуть-чуть погружаясь. Так мы попадем в подводной туннель. Выбирайте любой из двух выходов, и попадете во второй радиоактивный подводный зал. Из двух ходов на противоположной стене вам нужен тот, что ниже. Плывите по небольшому туннелю и у тупика повредите второй nerve cluster. Выбирайтесь/телепортируйтесь обратно. Продолжайте движение вперед и разбейте очередную пленку. Включаем невидимость и идем вдоль правой стены. Сверните в проход, возьмите запись и зайдите в дверь за движущимися гигантскими камнями (зубами?).

Вы вышли к залу с уже двумя такими зубами. В стене слева находится ход в нужный туннель, а вот другая дыра, что на

стене напротив, скрывает еще один nerve cluster. Вам нужно прыгнуть на зуб, когда он опустится, потом дожидаться, когда он поднимется, и прыгнуть на стену с синими прожилками. Это своеобразная «лестница», по ней поднимитесь в пещерку с наростом и повредите его. Прыгайте обратно на зуб и затем совершите еще один прыжок, к нужному туннелю.

Вы попадете в небольшое помещение с тремя выходами. Вам нужен правый, на стене которого виден кровеносный сосуд. Минуйте каюту и светло-фиолетовый туннель, желатель-

но в «невидимом» состоянии. Разбейте пленку и смело падайте в озеро внизу. В воде соберите с двух тел по дюжине противопехотных патронов. Снова включайте невидимость и выбирайтесь на берег. Встречайте несколько рамблеров и риверов. Никакой выгоды от их уничтожения вы не получите, так что пробегайте мимо.

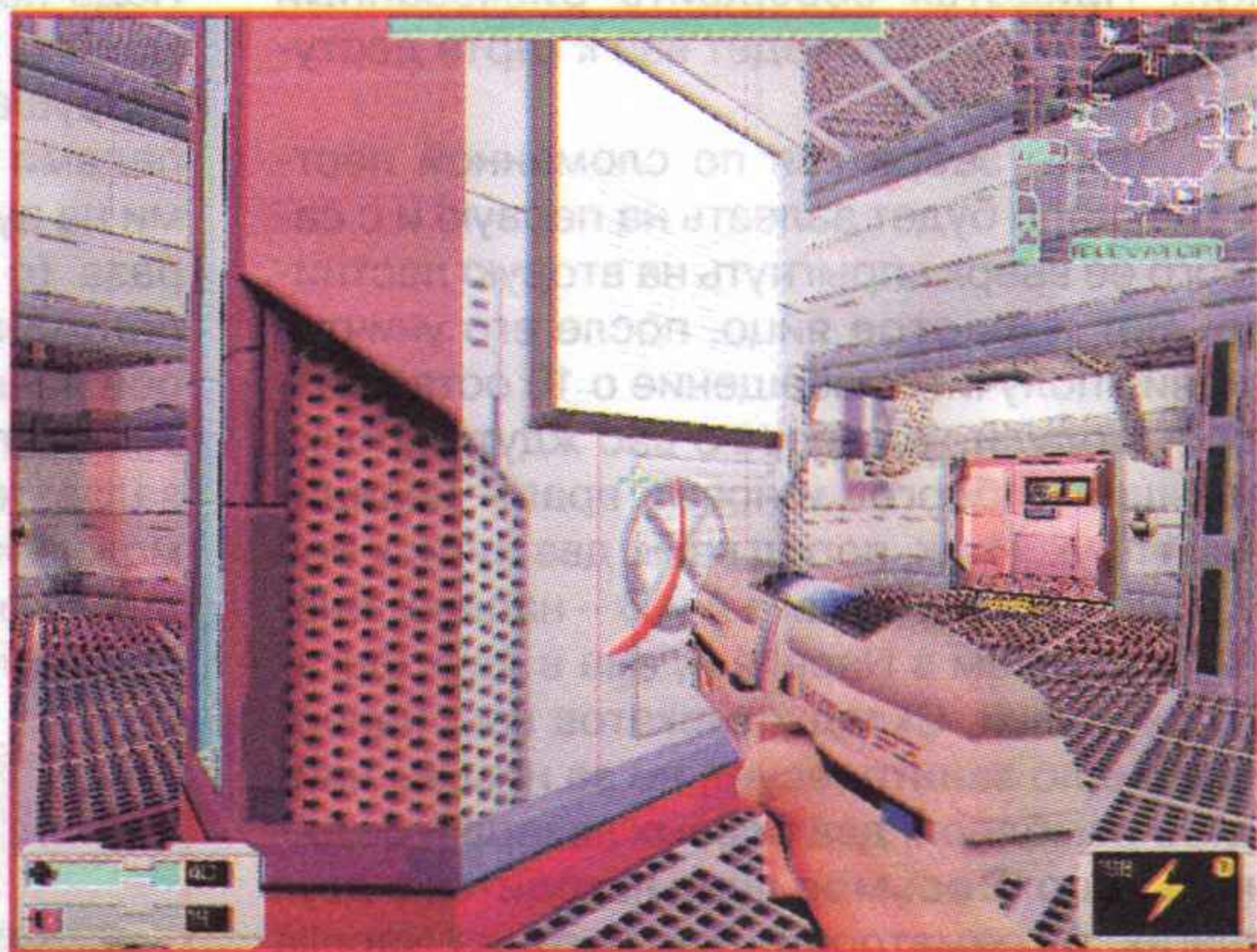
Вот и супермозг инопланетян. Сейчас будет очень весело... Восстанавливайте невидимость, становитесь так, чтоб рядом не было врагов, и ставьте рядом с собой два Barrier. За вами натуральная стена, перед вами – мозг, а слева и справа вы защищены на целых четыре минуты псионическими преградами. Можете и сзади поставить, чтоб пауки не залезли... Спокойно, не суетясь, наслаждаясь процессом, доставайте дробовик с противопехотной дробью и стреляйте по звездочкам, что летают вокруг супермозга. Дробь у дробовика разлетается широко, поэтому попадете в звездочки вы достаточно быстро. Как только они будут уничтожены, стреляйте в сам супермозг, хватит 3–4 выстрелов. Раздается взрыв, в центре супермозга образуется дыра. В нее вы падаете и попадаете в туннели. Они привезут вас на следующий этап.

В ГОСТЯХ У ШОДАН

Шагаем вперед и последний раз видим компы-трены: если будет возможность, то поднимите навык Hack. Берите висящую в воздух запись и минуйте участок киберпространства. Встречайте или минуйте первого врага, красного виртуального киборга, и заряжайтесь на станции. У выхода из каюты остановитесь и подождите, пока полетят цветные фигурки типа синего квадрата. Они покажут путь к Шодан. От выхода идите направо, затем заверните в широкий коридор опять же справа, затем снова выбирайте путь направо. Повернитесь налево, и увидите висящую запись. Вы в нужном месте. Сходите вниз, на блоки, но ни в коем случае не упадите вниз. С последнего блока

подтянитесь вверх и следуйте по долгому спуску.

Проверьте боеспособность штурмовой винтовки и состояние силовой брони, а также доведите до максимума количество пси-энергии. В конце концов вы попали в гости к Шодан, которая создала свой образ, охотящийся за вами. Ваша цель – взломать три терминала, которые отключат щит вокруг самого суперкомпьютера. Делаете просто: опять ставим около себя два Barrier и спокойно взламываем терминалы. С Hack в 4 или 5 вы легко это сделаете за минуту, поэтому щит ставьте так, чтоб между ним и стеной была небольшая дыра. Шодан все равно не догадается через нее пройти к вам, а попретса напролом, через стену.



В битве с Шодан можно применить еще две хитрости. Во-первых, не хакать терминалы, а использовать на них ice pick, чтобы вообще не возиться со взломом. Во-вторых, вместо стены можно включить пси-защиту пятого уровня Aura, что вместе с силовой броней позволит практически игнорировать Шодан и ее изображение.

Взломав все три терминала, стреляйте из винтовки в автоматическом режиме (хватит обычных патронов) по неподвижному изображению Шодан в центре зала. Ее человекоподобный образ не трогайте – он восстановится через секунду. Небольшая пятисекундная очередь по злодейке уничтожит ее.

Наслаждайтесь мультиком. Радуйтесь – вы победили, но Шодан очень скоро вернется. Я знаю.

P. S. В игре есть хитро спрятанный прикол. Когда вы появитесь на станции, поднимитесь по воздушному подъемнику на улицу. Перед вами – вход в центр тренировки и выбора профессии. Но вы поворачиваете направо и, сделав несколько шагов, залезаете на уступ. На нем лежит баскетбольный мяч. Когда дойдете до сектора Athletics на пятой палубе, шагайте в баскетбольный зал. Там пройдет нечто интересное. Смотрите сами, не буду портить сюрприз.

Кирилл Шитарев

или
ЛЮБИМЫЙ БЮСТ ФЮРЕРА

ДО
16



ТЕЛ./ФАКС: (095) 111 5156
(095) 111 5440
E-MAIL: MARKET@BUKA.COM
WWW.BUKA.COM

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "БУКА"

Хорошо реализованный,
добротный проект от 1С.
Российский ответ игре
Baldur's Gate

Разработчик: 1С/Snowball
Издатель: 1С
Выход: сентябрь 1999 г.
Жанр: RPG
Требования: P-166, 32 Мб

Графика: ★★★★★★★★★★
Звук: ☆☆☆★★★★★★★
Играбельность: ★★★★★★★★★★



КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ

Здравствуйте, уважаемый! С чем сегодня пожаловали? Счастья пытаете аль от горя лытаете? Ну да ладно, старый корчмарь во всяком деле пособит: накормит, напоит, ночлег даст и историю расскажет. Много у меня историй разных, всякие есть – и веселые, и грустные... А на сегодня особый сказ приготовил. О князе да о легендах Лесной страны.

Давным-давно на земле господствовали Титаны. Занимались колдовством, ремеслами искусными, горы вздымали, моря осушали, реки вспять поворачивали, пустыни в леса превращали. Немало чудес свершили. Много веков тому назад это было, сгинули бывшие хозяева земли, и остались теперь чудеса эти только в сказках. И совсем бы забыли люди о Титанах, кабы не Поющие вещи. Осталось на земле немало вещей диковинных, нечеловеческими руками сделанных. И в каждой магия заложена, смертным недоступная. Цену немалую представляли диковины, и для охраны Поющих вещей создали Титаны расу бессмертных героев. А самый мощный артефакт, браслет Владыки, упрятали на болотах под охраной страшного дракона. Следить за драконом поручили они герою Ару и для этого дали ему Амулет дракона, чтобы, значит, дракона в узде держал...

Летело время. Героев становилось все меньше. Хоть и не умирали они от старости, но кто в сече погибал, кто на подвиге, а кто и просто сгинул неизвестно куда. Расселились по земле смертные. Возле болот, на севере, свои поселения построили славяне и назвали весь этот край Лесной страной.

Ар-хранитель с небольшим отрядом смертных воинов мирно жил в одной из деревенок, пока не появилась однажды на реке ладья с парусом Желтых Собак – старинных врагов клана Ара. Пожалел тут Ар о безопасности своей, да поздно опомнился. В первые же минуты боя погибли почти все защитники, и понял хранитель, что не избежать ему гибели неминуемой. Разделил он тогда Амулет дракона на три части, чтоб врагам не достался, и послал с тремя соколами друзьям-соратникам верным.



Первого сокола послал в земли славян, к Всеславу. Не долетел сокол. Сбила его меткая стрела охотника Волка. Волк – бессмертный герой, о котором и другие-то герои позабыть успели, давно уже искал способа возродить свой угасающий клан, а заодно и другим народам славянским помочь. Для этого и бродил по болотам в поисках Поющих вещей. Увидев добычу, понял он, что наконец улыбнулась ему удача. Воротился Волк в родную деревню, рассказал новость старосте и быстро в поход снаряжился...

Второго сокола послал Ар к Сигурду-викингу. Недоброй оказалась весть для Сигурда – заметив сияние Амулета, подкрался сзади вероломный берсерк и зарубил топором безоружного ярла. Под личиной берсерка скрывался другой бессмертный – Драгомир. Старинный недруг Всеслава. Не глуп был Драгомир, ох, не глуп! Смекнул моментально, какая добыча к нему в руки попала. Что с ней делать – долго не раздумывал. Объявил себя ярлом и двинулся за другими частями Амулета...





Третьего сокола направил Ар в Византию, к соратнику своему герою Михаилу. Благополучно долетел сокол, да только радости не принес и третьему герою. Понял Михаил, что беда приключилась с товарищем. Покручинился немного, но слезами, как известно, горю не поможешь. Собрал отряд из лучших византийских воителей и выступил в земли славян...

Что говорите, уважаемый? А! Хотите поподробнее узнать о Лесной стране? Страна как страна: леса, реки, болота. Иногда горы попадаются. Кое-где деревеньки стоят. Меж деревеньками дороги торные и тропы хоженые. Живут по большей части все те же славяне. Только изредка если попадет лагерь византийский или поселение викингов. Народ разный. Есть купцы, есть воины, есть охотники и храбрецы. С КАЖДЫМ поговорить можно, информацию получить необходимую или квест какой. А кто посмелей да поговорчивей, того и в дружину свою нанять можно, а это, уважаемый, сами понимаете, большая редкость. Как говорите? В Эратии (бывали, поди, в Might & Magic VI, VII от 3DO) тоже можно со всеми поболтать и нанять в «команду»? Вот и не угадали, уважаемый. В Лесной стране дружинник будет вместе со своим князем плечом к плечу биться-ратиться, а не болтаться в виде бесполезной морды пред светлыми очами. А еще скажу (чтоб отличие получше видно было), что тренированного дружинника можно в покоренной деревне воеводой поставить, чтоб, значит, мужиков ратному делу обучал. Или кузнецом – брони и оружие ковать. Или плотником – дома строить, или еще кем. Так-то! Князь на то и князь – не только мечом махать, но и за народом приглядывать должен.

Спрашиваете, какие виды в Лесной стране? Ох, доложу вам, уважаемый, виды – чудесные. Все пейзажи трехмерные (заранее отрендеренные). С тенями, со светом. И по этой красоте бродят спрайтовые персонажи. Тоже прекрасно сделанные. На фигурках все доспехи отображаются. Возьмет, к примеру, дружинник щит круглый, так это сразу и видно. Именно круглый у него будет щит, а не треугольный какой... Смена времени суток плавная.

Только вот ни один листик не шевельнется на деревце, ни одна тростинка не вздрогнет. Но это, наверное, оттого, что у потомков детей Лесной страны компьютеры все больше маломощные. По всему видать, позаботились создатели Лесной страны об этих самых потомках...

Про звуки скажу вам, уважаемый, что в тему они подобраны. Петухи кричат в деревнях, нечисть болотная завывает где положено. Вода шумит только там, где река есть аль водопад какой. Если дружина князя разбрелась да на врага наткнулась, звуки битвы приглушенно слышны, причем с того места, с какого нужно. Музыка звучит в Лесной стране ненадоедливая. Только вот опять есть ложка дегтя: озвучка персонажей слишком однообразная.

Монстры в Лесной стране водятся разные. Лешие, мороки, навьи, мертвяки, болотники и прочая пакость. Ох, как приятно мне, старику, было посмотреть-послушать истории о битвах дружины княжеской с нечистью и недругами-витязями. Никаких тебе надоевших хуже пареной репы гоблинов, никаких огров с эльфами, никаких бродячих knight-ов и thief-ов. Недаром слухом земля полнится, что над Лесной страной консультанты видные работали. И историки, и этнографы, да и мало ли еще кто...

Магии в лесной стране почти не осталось. Только Поющие вещи ее содержат, да волхвы немного знают слов тайных. Да и то сказать, волхвы все больше зельями предпочитают пользоваться, а зелья и простому селянину доступны. Знахар-

Магии в лесной стране почти не осталось. Только Поющие вещи ее содержат, да волхвы немного знают слов тайных. Да и то сказать, волхвы все больше зельями предпочитают пользоваться, а зелья и простому селянину доступны. Знахар-



ское искусство незатейливо: смешал компоненты – и готово варево ведовское. Ничего особенного, уважаемый, здесь нет.

Задания от жителей нетрудные, даже неопытный князь легко справится, задания выполнит и люб станет народу так, что добровольно всей деревней под его княжью защиту пойдут. Но если, на беду селянам, попадется такой, у кого меч мысли опережает, так огнем и мечом все села может покорить. Причем «огнем» не для красного словца вымолвил старый корчмарь – искусный дружинник впрямь может деревню меткой стрелой подпалить.

Пришло время, уважаемый, про битвы сказать. Все драки в реальном времени, без возможности пауз. Но отсутствие пауз не мешает, потому как магии нет в Лесной стране. Иногда поспешать приходится, но в общем – приятно посмотреть на рать дружины княжеской...

Это было о хорошем, уважаемый. А теперь о плохом. Интерфейс сделан интуитивно непонятно. Придется привыкать некоторое время. При открытом «инвентори» управлять персонажами нельзя (хотя, нажав клавишу **T**, можно видеть все происходящее). О мелких недочетах графики и звука уже обмолвились. И что больше всего корчмарю глаз резануло – попытки тинэйджерских шуток в диалогах. Нет, хоть и стар держатель корчмы, никогда не чурался он молодежных слов. Но при отличной стилизации геймплея фразочки про «плющить и колбасить» не принимает душа старика. Вот и все плохое, уважаемый. Так, поворчал для проформы...

Много бы мог еще рассказать старый корчмарь про князя и легенды Лесной страны, да я уж вижу, поднадоел я вам, уважаемый, со своими разговорами. За молчаю, только вот напоследок скажу, что в ряду «нетолкиенистских» РПГ (Dark Lands по немецкой мифологии, Realms of Arkania по скандинавской и т. д.) наконец-то появилась игра и по гораздо более богатой славянской мифологии. И первый опыт, как мне думается, довольно успешный выдался. Ох, и радостно это, ох и радостно!..

Старый корчмарь



СОВЕТЫ

Постарайтесь равномерно «качать» всю дружину: самых слабых подтягивайте с помощью эликсиров мудрости и магических вещей вроде соколиных лапок. Даже если один очень мощный товарищ завалит много врагов, то его напарников-слабаков благополучно поубивают. А затем враги навалятся и на крутого... Не забывайте, что окруженный врагами боец – почти смертник: удары сзади и по флангам очень трудно отбивать не только монстрам, но и вашим ребятишкам.

Никогда не отдавайте ваших воинов в воеводы, лучше найдите деревню типа Черный Бор, в которой уже есть крутые воины и купцы 7-го уровня. На ваши деревни никогда и никто не нападает, иметь там крутых дружинников не надо! Частокол вы, естественно, тоже строить не станете – не зачем.

Постарайтесь распределить обязанности по переноске вещей между героями. Один носит свитки и квестовые вещи, другой – все не лечебные зелья и богатырские причиндалы, третий – еще не идентифицированные вещи и все запасные стрелы. Классификация условная, вы можете распределить обязанности иначе. Беспорядок в рюкзаках надо решительно устранять, чтобы не тратить время на поиски понадобившейся вдруг вещи.

Дань собирайте с помощью шаров магического прыжка, так быстрее и удобнее. Цена в 50 монет за шар достаточно невелика даже для мгновенных переходов между областями во время выполнения квеста или при

закупке вещей. Шар действует только из рюкзака главного героя, а остальные могут их только хранить, передавая в нужный момент. Запаса из 7–8 шаров обычно хватает надолго.

Обязательно имейте в рюкзаке у каждого героя три-четыре напитка с лечением. Напитки делаем так: собираете белые корни, заходите в свою деревню и приказываете местному знахарю идти с вами. Перекладываете корни и пустые бутылки новому члену дружины и знахарем создаете необходимые лечебные зелья. Равномерно раздайте их остальным бойцам и через разговор со старостой отдавайте деревне знахаря.

Золотое правило «Князя» звучит так: лучше пять прокачанных героев, чем десять слабаков, так как в бою толпу контролировать (в частности, довольно сложно будет успевать лечиться) труднее, да и медленнее опыт набирать будут.

Верхний лагерь надо зачищать несколькими героями 5–6 уровня: все равно затем пойдут очень мощные враги, так что крепкие ребята вам понадобятся. Однако к третьей части игры, как приобретете Черный Бор, увеличьте дружину до максимума в десять человек.

Все положенные на землю вещи при переходе на другую карту исчезают. Продавайте все ненужное в деревнях и раскопируйте «Сына Луны» (можно поднять +10 дополнительных килограмм веса). Никогда не выкладывайте на землю квестовые вещи – чревато!

У муравьев, как правило, находятся проклятые вещи. Хотя в начале новой игры у них обнаружится множество лечебных пузырьков. Они пригодятся в течении всей первой части, пока главный герой не научится знахарству.



Мороков убиваем стрелами, но можно обойтись и без них. Выдвигаем на передний рубеж самого сильного бойца и ускоряем игру. Через пару минут ваш вояка уложит всех тварей.

Ядовитых тварей (пауки, гигантские черви, цветки) убиваем либо стрелами, либо одним бойцом с несколькими противоядиями. Не забывайте после смерти каждого ядовитого существа забрать его жало, которое всегда можно использовать или продать.

Не бойтесь ичетиков: они хоть и возникают прямо за спиной, но второй раз уйти в землю не в состоянии. Наиболее опасные твари – скелеты высоких уровней: к ним надо ходить с приличных запасов целебных бальзамов.

ПЕРСОНАЖИ

Вначале определитесь с выбором одного из трех существующих исторических личностей. Драгомир нужен фанатам нехитрых квестов и локальных битв с монст-

рами. Волк пригодится тем, кто устал от всех этих дурацких поручений NPC, но все же не хочет вырезать все, что движется. Михаил создан специально для любителей острых ощущений, для геймеров, привыкших заменять тонну утомительной болтовни (и не менее утомительных поисков) несколькими быстрыми и точными ударами меча и топора. Стартуете вы в разных местах: порядок прохождения областей изменится, однако вся карта и селения останутся прежними. Немного изменится расположение части богатырских

вещей, сила и «размерчик» монстров. И реакция старост в деревнях изредка будет отличаться.

Выбор класса главного героя определит тактику всей игры. Тот, кто хочет «загрести жар» чужими руками, может выбрать вождя. Только вождь может без проблем собрать приличную дружину и без лишних хитростей вырезать деревни и монстров, просто послав воинов в атаку.

Воин и купец – почти равносильные по боевитости классы. Самая существенная разница между ними такова: у воина немного сильнее удар, а у купца мощнее защита. Берите в дружину примерно половину воинов и половину купцов. Последним еще желательно выдать по дополнительной дубинке и по топору, так как купеческое оружие очень быстро изнашивается.

Охотник – прямая противоположность вождю. При правильном обращении он способен пройти всю игру в одиночку,

Суперчит

Как копировать вещь. Кладем ее рюкзак первого героя, затем поднимаем мышкой, переключаемся на второго героя нажатием Tab и перекладываем вещь в слот для составления зелий. Теперь у первого героя и у второго есть по одной копии этой вещи – проверьте! Причем так второй герой получит в свою рюкзак вещь, которую он в нормальном состоянии поднять не смог бы.

С помощью копирования можно полностью разрешить все денежные проблемы: теперь уже можно не бегать по старостам за данью. Технология та же. Покупаем в магазине дорожную вещь, монет за 1 000, копируем несколько раз и тут же продаем. Получите примерно в два-три раза больше (зависит от того, сколько людей в отряде, см. дальше про ограничения). Таким нехитрым, но действенным способом минут за пять вы вполне наберете сумку тысяч в семь-восемь золотых. На эти деньги покупаем снаряжение и скупаем у знахарей все эликсиры Мудрости. Так вы часть денег переведете в опыт ваших подопечных.

Есть небольшие, но неприятные ограничения в использовании этого бага. Копия одной и той же вещи у каждого человека может быть только одна. Если в отряде шесть человек, то, купив у кузнеца вещь, вы тут же можете продать ему шесть ее копий, но ни одной больше.

Еще одно: нужно продавать все копии вещи и саму эту вещь либо вообще их не продавать, оставив все у себя. Попытка не пытка, но если вы что-то оставите или у себя, или на земле, то получится большой глюк. Чаще всего вещь превращается в щит или необычный лук, которые тоже можно продать.

Также нельзя, скопировав какое-нибудь зелье, использовать его: будут выпиты все копии этого зелья у других героев. То же самое касается других потребляемых вещей: если вы копируете их, то только на продажу.



правда, при этом придется много маневрировать и хитрить. Игра охотником отнимет несколько больше времени, но удовольствие доставит много.

Прокачка героев в «Князе» — дело весьма интересное. За все победы над врагами и выполнение заданий персонаж получает очки опыта. Фактически это своеобразные деньги, за которые можно поднимать характеристики. У обычных дружинников наиболее важны две характеристики — сила и выносливость, ловкость менее важна, а харизма почти бесполезна. Однако прокачивать какие-то отдельные характеристики до нужных размеров, плюя на все остальное, вам не дадут. Если уж воин, то будь добр вкладывать подавляющее большинство очков опыта в силу, иначе не получишь нового уровня и не сможешь накачать остальные характеристики. Вождь плох в бою не потому, что такая у него профессия, а из-за непомерно поднятой харизмы, которая мешает развивать силу, ловкость и выносливость. Поэтому в прокачке героя вы очень жестко ограничены классом, настолько, что поднимать характеристики собственноручно надо лишь в начале игры. Затем уж, во второй половине прохождения, выбор сводится к минимуму: «Будьте добры, вложите сотню или больше очков опыта в единицу энной характеристики». Очень обидно, что за обязательное увеличение какой-то характеристики всего на единицу геймер порой должен отказаться от шести-семи единиц в других характеристиках.

РЕЦЕПТЫ

Сила действия зелья зависит от его концентрации: чем выше, тем лучше.

Максимальная концентрация — 15, некоторые зелья требуют определенной минимальной концентрации, чтобы подействовать. Рецептов даже в руководстве поль-

что каждый герой должен иметь не менее двух-трех. Очень важна концентрация зелья, поэтому покупайте все труды Гиппократа и читайте главным героем.

Масло: пустая банка + земляной орех. При высокой концентрации масла вам позволят наносить ее на стрелы (в слоте для составления зелий). Зажигательные стрелы нужны для уничтожения деревянных домов и частокола.

Яд: пустая банка + ядовитое жало. Можно применять на стрелы, чтобы сделать их отравленными. Если такая стрела попадет во врага, тот начнет медленно, но верно умирать. Подождите немного и забирайте его вещи.

Противоядие: лечебный бальзам + яд. Вылечивает от отравления, иногда не полностью. Полезно иметь в запасе две-три штуки.

Брага: лечебный бальзам + масло. Все характеристики растут, ловкость падает. Временное действие. Почти не используется, потому что зелье действует почти так же.

Чистая слеза: масло + яд. На некоторое время подсвечивает все мешочки на земле.

Зелье: лечебный бальзам + брага. Увеличивает все характеристики героя (+1 за каждую единицу концентрации), но действует очень короткое время. Как правило, только чтобы купить и надеть новые доспехи и взять недоступное ранее оружие.

Эликсир мудрости: брага + яд. Дарит герою очки опыта, их количество зависит от концентрации эликсира (обычно в пределах от ста до двухсот). Эликсир, однако, вредит здоровью героя и временно уменьшает его силу. Пока вредоносное действие не пройдет, очки опыта распределять не сможете.

Живая вода: масло + противоядие. Полностью вылечивает от всех ран и воскрешает покойного дружинника. Одну рекомендует иметь на крайний случай.

Непонятная смесь — получается при неправильном смешивании знахарских зелий. Герой теряет ровно половину имеющихся жизней.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Основное прохождение дается за Драгомира-вождя. В нем перечислены все квесты, попадающиеся викингу. Игра за Волка приведена ниже, а вот Михаил в квестах сильно обижен. Ему приходится чаще других забирать деревни силой, да и общаются NPC с ним менее охотно. Хотя, конечно, даже византиец с помощью «Игромании» будет знать, в каком направлении двигаться: как найти три ключа, все части Амулета и как проводить самые важные битвы.

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ

Не успел Драгомир появиться в родной деревне, как все жители признают его своим ярлом. Вы можете периодически взимать со старосты дань в три сотни золотых, чинить все вещи дружины у кузнеца плюс бесплатно лечить героев у знахаря.



Однако со знахарем в первом поселении, в Старом лагере, вышла заминка. Он, видите ли, не может собирать лечебных тварей из-за нескольких зеленых муравьев в северо-западной части карты. Перед битвой с ними возьмите мощного воина Сигмара и поубивайте муравьев обычных. Найдите несколько лечебных бальзамов и немного снаряжения. Сделайте так, чтоб муравьи вцепились в Сигмара, а Драгомир пусть не подставляется под их удары. После смерти зеленых тварей поговорите снова со знахарем. Теперь он согласится лечить ваших дружинников.

Поговорите с односельчанами и получите еще три квеста: найти свою часть Амулета, вызволить жену викинга из лап кентавра и доставить перо Жар-птицы в славянскую деревню Бережки. Соглашайтесь на задания и идите к волхву возле Старого лагеря (северо-восточный портал). Пообщайтесь с Вершителем и идите по дороге, загляните в пещерный ход — встретите муравьев и увидите неплохой меч. Дальше по дороге встретите волхва, который поведаст о трагедии Верхнего лагеря, скажет первую половину заклетья против мертвецов и даст квест: найти клык белого волка. Идите в юго-восточный портал, и окажетесь у волхва у Среднего лагеря.

Шагайте на юг и найдите вход в ловчие ямы. В первой из них лежит рукоять древнего богатырского меча. Идите в правый ход, затем в левый, разберитесь со скелетами и снова заходите в левый. Вот и клык белого волка, с ним вернитесь к волхву, и благодарный дедуля подарит неразменный пятак (уменьшение цен в магазинах на 50 золотых).

Из области через восточный выход переходите в Средний лагерь. Тут же вы встретитесь с незнакомцем, который подарит свиток с чертежами древних пирамид. Обязательно возьмите и сохраните! Очень эта вещичка пригодится в буду-



зователя «Князя», то бишь в мануале, нет. Все рецепты читаем и в обязательном порядке учим наизусть! Пригодится в путешествиях, даю слово.

Лечебный бальзам: пустая бутылка + белый корень. Изготовлением бальзамов вы будете заниматься постоянно, потому



щем... Местный староста просит отдать Сигмара в местные воеводы. Соглашайтесь, так поселение перейдет под ваш контроль. Естественно, тут же поговорите с Сигмаром и снова забирайте в отряд — слишком крутой он воин для этой деревушки. Общитесь местность у лагеря, и получите классный меч и щит. Возьмите в отряд двух местных воинов 2-го уровня; если не хватает харизмы, то купите у ближайшего волхва благословение.

Вернитесь к волхву у Среднего лагеря и идите в юго-западный портал. Тут находится заброшенный и разрушенный Верхний лагерь. Пока не связывайтесь с его обитателями, а по северной кромке карты дойдите до портала в северо-западном углу. Он приведет к волхву у Старого лагеря. Прямо на дороге лежит лопата — возьмите ее. На экран севернее стоит волхв, который пожалуется на дерзких разбойников (их лагерь вы найдете на западе). Всего в банде четыре удальца: вначале выносим ближайшего, а затем наваливаемся на лучника. Купца оставьте на десерт — он живой, слишком долго его бить. Вернитесь к волхву, и он подскажет, где найти лезвие богатырского меча. На экран западнее волхва стоит засохшее дерево; там, где кончается его тень, и надо копать. А лучше применить медное зеркало колдуна. Соедините лезвие и рукоятку, и получится полный богатырский меч. Однако нужно 300 единиц силы, чтобы воспользоваться мечом, потому придется положить его в рюкзак на долгое хранение. В северо-восточном углу карты находится портал в Старый лагерь. Но перед тем как зайти в него, возьмите в отряд купца 4-го уровня Фотия. Очень приятный герой, такие на дороге не валяются. Потом в деревне отпустите его (+200 золотых) и снова возьмите.

Из Старого лагеря заходите в юго-западный портал, он приведет к волхву у Камней. Обязательно купите у него артефакт под названием Сын Луны, это нужно для выполнения квеста. Заходите в Бережки. Поговорите с купцом об украденном Амулете, затем со старостой. Найдите Ратибора и отдайте ему перо Жар-птицы. Есть возможность тут же взять в его отряд за 100 монет (неплохая цена за такого героя). Найдите пещеру на юге, зайдя в нее, поговорите с волхвом. Осталось найти казарму Бережков, на востоке от нее стоят две березы. Между ними секретный проход к трем омутникам. Забейте их и хватайте волшебное яблоко. Осталось вернуться к волхву и получить обратно потерянную часть Амулета. Да и ваши герои будут вылечены.

Вернитесь к волхву у Камней и шагайте к северному portalу. Вы окажетесь в Камнях, староста которой даст вам очередное задание. Через верхний портал из Камней идите по узкой дорожке (по северной гра-

нице владений волхва у Пропasti). По пути вы встретите несколько мертвяков, но, к счастью, они будут нападать по одному, и вы легко уложите нежить. По тропке вы попадете в Борье. Шагайте в северо-западный угол и уничтожьте несколько навий 6-го уровня. Лучше выманивать по одной и сразу наваливаться всем скопом. Поговорите с освобожденным паренком и ступайте в саму деревню. Не забудьте сложить все оружие у входа, иначе не избежать большой драки. Поговорите со старостой, и он отдаст деревню под ваш контроль. Все! Найдите в северо-восточном углу карты магический шар прыжка и с его помощью телепортируйтесь в Старый лагерь. Почините оружие и сделайте побольше лечебных бальзамов.

Заходите в северо-западный портал, который раньше охраняли зеленые муравьи. Откажитесь от подсказки за несколько сотен монет — деньги самим пригодятся. Идите на восток, через первую партию навий к старому пустому дому. Зайдите по широкому мосту на северо-восток, там живая вода и эликсир мудрости. Вернитесь к заброшенному дому и от него идите на юг. Еще дальше на юге очень много скелетов, за ними вы найдете пещеру Луны. Зайдите внутрь и, перебив муравьев, заберите у Стража ключ Луны. Выходите из пещеры и ступайте дальше на восток, через нижний мостик, на остров к мертвякам и мечу. Теперь снова по нижнему мостику, на восточный остров. С него переходите на восток через верхний мостик, у которого лежит фиолетовый скелет. С острова с новыми мертвяками отправляйтесь на запад, с островка с часовой еще раз на запад, а затем — на восток. Зайдите в портал, он приведет к мешочку с нужным камнем. Весит он 20 килограммов, поэтому без Сына Луны обойтись почти невозможно. С камнем возвращайтесь в деревню Камни, она перейдет под ваш контроль и староста выдаст вторую половину заклатья против мертвецов.

Осталось смело идти в Верхний лагерь: там вы встретите банду высокоуровневых скелетов и королеву мертвецов 13-го уровня. В разговоре с королевой упомяните заклинание, и она исчезнет. Скелетов придется убивать. Это не такое уж простое задание для ваших подопечных, поэтому заранее купите лечебных бальзамов и лучшее снаряжение. Доведите героев уровня до пятого. Примените хитрость: выманивайте скелетов по одному или по двое, напав на них (или выстрелив из лука) и тут же отступив. Придется минут пять повозиться, пока не уничтожите всю нечисть. После чего зайдите в Старый лагерь, возьмите любых двух человек и отведите их в Верхний лагерь. Если не хватает харизмы, то отводите по одному. Первый отпущенный человек станет старостой лаге-





ря, а второй – строителем, только не забудьте перед прощанием с ним дать ему почитать свитки с чертежами древних пирамид. Осталось подойти к старосте и попросить построить мост. Заходите в портал в юго-западном углу.

ВТОРАЯ ЧАСТЬ

Вы попали к волхву у Куницына Бора. Здесь два колдуна: один живет в центре карты, а другой – у западной кромки карты. Центральный маг попросит помочь с лешим-сыночком и даст бутылку волшебной воды. Соглашайтесь и идите на юг, там на болотном островке стоит кентавр, страдающий от мужской болезни. Помочь бедняге может только волхв у западной кромки карты, он попросит принести ему вино, соколиную лапку и заячий хвост. Берите и этот квест и переходите к волхву у Бережков (северо-западный портал).

Идите вперед, на северо-запад, там у первой попавшейся группы леших отнимите заячий хвост. Дальше по дороге шалют моховики, из одного выпадет квестовой предмет – кукла. На севере стоит одинокий леший, а на самом деле это сын волхва; вылечите его с помощью волшебной воды. На западе живет волхв, он попросит передать своему приятелю кувшин с вином. Плюс вы получите бесконечный шар прыжка к волхву у Бережков и возможность лечиться за белый корень. Итак, смотрим рюкзаки: вино у вас есть, заячий хвост тоже, осталось обнаружить соколиную лапку. Она зарыта у столбов (2 экрана на восток от местного волхва). Однако вы можете купить лапку у деревенских купцов, если повезет. Остальные лапки используйте, они навсегда прибавляют герою по 3 ед. силы.

Вернитесь к волхву у Куницына Бора, сообщите центральному волхву об успехах, и он снимет порчу с Куницына Бора. Как только вы попадете туда (южный западный портал) и поговорите со старостой, деревня перейдет в ваше распоряжение. Однако надо еще посетить волхва у западной кромки и отдать ему все три компонента. Отнесите полученную волшебную воду кентавру, и получите Чашу Воеводы (+10 к харизме навсегда). Для вождя есть смысл приберечь ее до самого Черного Бора и использовать только

там. Поговорите с девушкой – получите ягоду Третий глаз, при использовании увеличивающую навык идентификации магических вещей до 100 процентов.

Осталось вернуться в Старый лагерь и пообщаться с викингом Эйнардом Счастливым, он даст слова воскрешения и попросит отнести их в Бережки, к мужику Радо. Можете оставить слова себе, можете «обменять» их на опыт, выполнив задание.

Из области волхва через юго-восточный портал зайдите в Поречье. Чтобы получить над деревней контроль, надо будет сбежать в Верхний лагерь, взять в отряд строителя и отвести в Поречье. Как только строитель будет оставлен в деревне, она станет вашей. Ступайте в Куницын Бор, там найдите девушку Людмилу, которая посоветует поговорить о Волке с волхвом у Родников. Вход в эту область найдется через портал на юге. Волхв у Родников знает немного, поэтому можете даже с ним не общаться. А вот в юго-восточный угол карты заглянуть было бы полезно: там обнаружится вход в ловчую яму. Убейте двух охранников-моховиков 9-го уровня: это не так трудно сделать, хотя возиться вы будете долго. Возьмите трофейный богатырский лук и выходите из ямы. В юго-восточном углу чего-то ждет второй Вершитель, очень почтительный к героям Лесной страны. От него шагайте на юг и вступайте в битву с островными цветками. Убивайте их либо одним накачанным воином с противоядиями и лечебными бальзамами либо расстреливайте. В конце концов на последнем

островке найдется богатырский щит. С чистой совестью покидайте область через портал в юго-восточном углу. Вы в селе Родники, на родине Волка. Как ни странно, жители заезжих гостей не атакуют, а попросят лишь сдать оружие. Пообщайтесь со старостой, он попросит убить нескольких ядовитых пауков в юго-восточном углу карты. Соглашайтесь, и за выполнение квеста Родники признают Драгомира своим начальником. Осталось зайти в пещеру Воды в юго-восточном углу. Там встретите ядовитых червей и найдете ключ Воды. Выходите из пещеры и через восточный портал ступайте в Ловье.

На всякий случай сохранитесь перед разговором со старостой. Привожу основные направления беседы: 1) Знаешь, мне уже пора идти. 2) Ну, мужик, не на того попал! 3) Тоже мне – армия. 4) Плевать мне на твоих охламонов!

Если разговор будет таким, то староста признает превосходство Драгомира и подарит ему деревню. Внимание: при всех других вариантах беседы драки с деревенскими не избежать! А это вам надо? Отлично, идите в восточный портал к волхву у Черного Бора, так как общение с волхвом у Ловье (северный портал) ничего ценного вам не даст. Идите по северной дороге, минуйте засаду ичетиков и обращайтесь к местному волхву. Весело поговорите, и вам дадут квест: как окажетесь в Византийском лагере, отдайте найденную куклу Святославне. Два экрана на восток от волхва увидите камень и скелет рядом с ним. Рядом с ним, только чуть пониже, находится вход в лагерь Волка. Семь бойцов, из них несколько лучников и Волк восьмого уровня – бойня будет славной, но вы управитесь имеющимися силами. Если возникнут какие-то пробле-





мы, то зайдите в лагерь Волка после того, как наберете новых дружинников в Черном Бору. Возьмите часть Амулета, выпавшую из Волка, и выходите. Идите в юго-восточную часть карты, там расположен портал в Черный Бор. Поговорите со старостой: деревня ваша, да и медное зеркало колдуна в придачу. Оставьте зеркало на хранение и берите в отряд новых ратников. Ваш отряд из пяти-шести дружинников должен вырасти до десяти: возьмите воеводу, всех живущих в деревне купцов седьмого уровня и обычного воина, если останется место в отряде. Обратите внимание: у новичков уже есть с собой луки и по связке стрел. Стрелы кремниевые, поэтому советую купить железных. Прикажите старосте построить мост и заходите в портал на севере.

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ

Предупреждаю сразу: прохождение большей части главы не обязательно! Чтобы победить финального злодея и добыть браслет Владыки, достаточно совершить несколько простых действий в первых трех областях. Во-первых, надо найти кентавра в юго-западной части карты, он попросит подарить ему Амулет. Ни в коем случае не соглашайтесь! Пройдите пару экранов на восток и найдите полянку со столбами: рядом с ними зарыты богатырские доспехи. Есть смысл применить зеркало колдуна, чтоб не мучиться с копанием. Заходите в портал у северной кромки карты, он приведет в Византийский лагерь. Ребята там живут грубые и негостеприимные, поэтому есть смысл сразу убрать их всех. Делаем это так: вначале всем скопом убиваем часового у южных ворот, а затем второго — у северных. Забегаем внутрь и десятью дружинниками атакуем византийских луч-

ников. Если погибнет человек пять-шесть ваших подопечных, то это нормально, только следите за состоянием Драгомира. Как только деревня сдастся, читайте слова воскрешения: восстанут из мертвых не только ваши люди, но и все византийцы. Поговорите с местным кузнецом Изяславом и загляните к его отцу, старосте Бережков. Деревня ваша, хотя это уже не так важно.

В лагере византийцев войдите в пещеру Огня. Аспидов убить не очень сложно, а ключ Огня вам очень нужен. Выходите в византийский лагерь и идите в северо-восточный угол карты. Там увидите несколько стоящих рядом березок. На небольшом участке рядом с ними закопан клад — богатырский шлем. Примените зеркало колдуна, если не хотите утруждаться копанием.

Теперь заходите в северный портал, он ведет к волхву у византийского лагеря. Сразу сверните на запад и пройдите экран полтора, пока не увидите на поляне несколько столбов. Встав между ними, вы телепортируетесь в лагерь Михаила. Тут будут восемь опытных бойцов во главе с Михаилом (купец 12-го уровня). Советую перед битвой приказывать новичкам вооружиться луками с железными (или, в крайнем случае, медными) стрелами. Стрел закупите связок десять — это пригодится. Заходите в лагерь Михаила и приказывайте вести общую атаку. Человек пять лучников-новичков начнут поливать врага градом стрел, а выделенные пять бойцов-ветеранов будут задерживать и отвлекать врага. Не забы-

вайте лечить ветеранов! Как только враги подберутся слишком близко к лучникам, выходите из лагеря. Подлечитесь и снова войдите внутрь телепортера. Добейте израненных врагов, и последняя часть Амулета ваша. Есть и другая тактика боя: смазать стрелы ядом и раздать ветеранам по противоядию, так как попадать в суматохе боя будут и по ним. Подождите немного, и яд прикончит ваших противников... Третий вариант боя для самых слабых, но хитрых героев: лучникам приказывать атаковать только Михаила, а затем схватить его мешочек с частью Амулета и удрать.

Используйте друг на друга в слоте для приготовления зелий все три части Амулета — получите полный Амулет дракона. А человек, в чьем рюкзаке вы складывали части, получит неплохой опыт.

Осталось с помощью шаров магического прыжка пробежаться по всем деревенским купцам. У одного из них купите дубликатор, стоит он примерно тысячу золотых. Скопируйте две части Амулета дракона и отдайте копию кентавру в области волхва у Поречья. Вас пропустят внутрь пещеры, где вы встретите массу крутых скелетов и зверя — болотника 13-го уровня. Скелетов ваши десять бойцов должны снести, а вот с болотником предстоит повоювать. Убить его может только герой в богатырском снаряжении, а точнее, с богатырским мечом. Чтобы взять меч и надеть остальные части богатырского снаряжения, надо достичь 95 единиц в силе и столько же в выносливости. Я советую «попрыгать» по всем знахарям и у каждого купить по два зелья и по баночке браги. Хватит семь-восемь банок с зельем с концентрацией около 10, а три-четыре банки с брагой будут подстраховкой. Пусть Сигмар пьет все зелья и брагу и надевает богатырские причиндалы. Получилось? Дайте ему штук семь лечебных зелий и бросайте на зверя. Драка будет долгой — минуты на три-четыре, но вы победите. Если не хочется возиться со зверем, есть и тактика для слабых, но хитрых героев (люблю такую тактику). Ставьте Драгомира рядом с болотником, а на пять-шесть шагов перед ним — лучника. Снизьте скорость до минимума и приказывайте лучнику палить в тварь. Болотник сделает



пару шагов в сторону стрелка и начнет разворачиваться, чтобы вернуться. Засеките момент и, когда тварь отойдет, быстро щелкните Драгомиром на портал, на котором она стояла. Оп! Вы окажетесь в новом месте, в пещерах дракона. Хорошо сработано, осталось переложить в рюкзак Драгомиру все оставшиеся лечебные бальзамы, три ключа (Луны, Воды, Огня) и Амулет. Внимание! Вы должны с юга на север пройти три пещеры и миновать три кучи разных тварей в каждой из них. Все пещеры заканчиваются цветными дверями. Стоя перед ними, сделайте щелчок **правой кнопкой** мыши на ключе, чтобы открыть их. Вначале вроде будет ключ Луны, затем Воды, затем Огня, но порядок вам не очень важен.

По логике вещей, всех тварей требуется перебить, однако есть более разумный вариант для всех хитрых героев-злодеев. Просто ведите одного Драгомира вперед, оставив за собой спутников. Обычно к концу последней пещеры все они погибнут, но для вас это уже не имеет значения: если Драгомир будет упорно идти вперед, он стопроцентно прорвется без особых трудностей. Приятно... Наконец-то можно отыграть злобность Драгомира – только такие люди, как он, могут бросить верных соратников на неминуемую смерть.

Как только третья пещера будет преодолена, вы окажетесь перед очами дракона. Пообщайтесь с ним – вот и пригодится заветный Амулет! Кстати, сохранитесь и попробуйте перед разговором выбросить Амулет из рюкзака. Дракон, выдыхающий пламя, – очень непривычное и красивое зрелище. Победить дракона фактически нереально, да и это не требуется.

Осталось самое простое: всего-навсего поднять браслет Владыки. Наслаждаемся мультиком и бежим спрашивать в 1С, когда выйдет Всес... тьфу... то есть продолжение «Князя».

НЕИЗВЕДАННЫЕ ОБЛАСТИ (третья часть)

Специально для поклонников Волка или Михаила описываю области, в которые им (в отличие от Драгомира) все-таки придется заглянуть для нужной прокачки героя и дружины.



Как только попадете к волхву у византийского лагеря, пройдите на север и отбейте у аспидов сундук. Отнесите его на восток, к волхву, стоящему в болоте. Как обычно, получите опыт и узнаете про абсолютно бесполезную пещеру в центре области. Впрочем, с помощью этой пещеры можно найти ключ Огня без обязательной атаки на византийский лагерь.

Через юго-восточный портал от волхва у византийского лагеря можно попасть в деревню Лесовье. Пообщайтесь с человеком около портала: его золото захватила стая аспидов. Что делать? Спуститься на юг, перебить тварей и вернуться к заказчику задания. Отдайте 500 монет и хватайте дудочку, отпугивающую всех монстров. Во время подавляющего большинства боев щелкайте на ней с небольшими интервалами и любуйтесь, как воины бьют в спину растерянных тварей. Зайдите в саму деревню – старосте требуется воевода и кузнец. В качестве воеводы отдайте одного из своих воинов (как деревня станет вашей, тут же заберите обратно!), а за кузнецом надо будет «прыгнуть» в любую из ваших деревень. Его также можно будет вернуть в родную деревню, как только получите контроль над Лесовьем.

Возле северо-восточного портала встретите Вершителя; как пообщаетесь с ним, переходите к волхву у Лесовья. Разберитесь с навьями и скелетами (или отпугните дудкой) и найдите портал на севере. Тот перенесет отряд к Лесному лагерю. Игнорируя крутых скелетов и пещеры, ступайте в юго-западную часть области. Там будет нуж-

ный лагерь, а разговор с викингом с черной кожанке принесет ценные сведения: воевода Нижнего лагеря знает, где находится отряд Михаила (это знают также и игроки, прочитавшие третью часть прохождения за Драгомира). Напоследок заведите беседу со старостой Лесного лагеря, чтобы получить задание убить всех скелетов в пещере. Однако пока вы не настолько сильны, чтобы сделать это.

Вернитесь к волхву у византийского лагеря и заходите в северо-западный портал, который ведет к Нижнему лагерю. Местный воевода подскажет обратиться к воеводе Лесного лагеря по поводу Михаила. Староста же слезно попросит уничтожить растущий у входа вредный цветок, который мешает людям строить мост. Ступайте в северный портал, ведущий к волхву у Нижнего лагеря. Маг даст квест – убить гигантских червяков в юго-западном углу. Как только вы сделаете это, получите Великий магнит.

Вернувшись в Нижний лагерь, используйте магнит у горы рядом с цветком. Получите хороший меч против плотоядных растений. Уничтожьте новеньким мечом цветок, и благодарный староста отдаст деревню в хорошие (то есть ваши) руки. Меч сохраните, он еще пригодится. Идите в Лесной лагерь, там воевода подарит 250 монет за ваше согласие уничтожить отряд Михаила (еще столько же денег пообещает заплатить после сражения). Из Лесного лагеря выходите в западный портал, к волхву у Лесного лагеря. Заранее убейте мечом, которым расправились с цветком, абсолютно все растения и часть не понравившихся навьей. Затем поговорите с волхвом. Он попросит отнести вино старосте Нижнего лагеря. Как только вернетесь с выполненным поручением, волхв пред-

ложит продать вам дубликатор за 500 монет. Соглашайтесь, так как сей артефакт стоит раза в два дороже.

Осталось сходить к волхву у византийского лагеря и спросить у местного мага (западного, у избушки) о скелетах в Лесном лагере. Теперь перенеситесь к волхву у Лесовья и купите у него лампу за 500 монет. Совершите обратный визит к волхву у византийского лагеря, и тот нанесет на лампу убийственную руну Короля скелетов. Не используйте лампу просто так! Она мгновенно убивает всех противников на территории области! Лучше «попрыгать» по купцам и приобрести парочку дубликаторов. С их помощью размножьте лампу, а затем примените одну из копий в области Лесного лагеря. Заберите приз у пещеры... А оставшиеся копии ламп используйте в пещере дракона.

Кирилл Шитарев



Как альтернативный вариант, приведем прохождение за Волка-охотника (точнее, отличия, возникающие при игре этим героем). Такой персонаж полностью соответствует сюжету игры. Кроме того, он был выбран ради демонстрации того, что дружина князю далеко не всегда нужна (в игре, по крайней мере). Всю игру можно пройти одним только главным персонажем, захватывая с собой селян только тогда, когда это необходимо для выполнения того или иного квеста. Это становится возможным благодаря исключительной ловкости охотника и удачным расположением «родной» деревни Волка.

Подробно распишем только прохождение первой части игры, по остальным, ради экономии места, приведем только хиты и советы. Те квесты, которые не будут описаны, являются постоянными для любого героя, их можно легко найти в основной части прохождения (см. solution за Драгомира-вождя).

Создавая персонаж для «единоличной» игры, выбирайте характеристики: харизма – 9, сила – 2, ловкость – 14, выносливость – 9. Ставьте «маркер» на меткость и торговлю. В таком случае никаких проблем с деньгами не будет – умение торговаться распространяется и на старост деревень при сборе дани, и на торговцев

в лавках. Меткость нужна... Ну, понятно, для чего нужна меткость. Для избиения бедненьких монстриков посредством «утыкивания» их стрелами с безопасного расстояния (заметьте, что в рукопашной герои промахиваются гораздо чаще). Кроме того, благодаря возможности сделать зажигательные стрелы, штурм деревень превращается в сплошное удовольствие, но об этом чуть позже.

Основная стратегия заключается в том, чтобы поскорее добыть артефакт, отпугивающий монстров (дудочка или свисток), и биться только тогда, когда у игрока есть на то желание. До этого охотник легко убегает от любых группировок, не получая при этом повреждений. По большей

части опыт набирается за счет выполнения квестов или эликсирами Мудрости. Боезапас пополняется без проблем – в каждой локации валяется по меньшей мере три колчана со стрелами, соответствующими уровню монстров. Плюс к тому из тварей выпадают кремниевые стрелы. На добивание сгодится.

Развивайте вторичные умения: идентификация, торговля и знахарство исключительно полезны при одиночной игре.

Не ленитесь привести в покоренную деревню всех недостающих работников. Заполненная деревня лучше платит дань.

Теперь два слова о наиболее эффективной тактике ведения боя. При наличии дудочки драка происходит прямо-таки цинично. Подходим к монстрам на расстояние приблизительно пол-экрана, атакуем (естественно, отравленными кремниевыми стрелами) и дудим в дудочку (щелчок **правой кнопкой** мыши). Монстры, бросившиеся к герою с целью разорвать его на мелкие кусочки, разворачиваются и подставляются под новые выстрелы. «Не охваченных» можно отстрелить железными или серебряными стрелами, хотя серебряные лучше приберечь для особых случаев – научить вежливости немытого викинга-Драгомира или зазнайку-Михаила. Или болотника того страшенького, который в пещерах сидит и в одиночку с дружиной справляется.

Наказание непокорных деревень производим так: прямо от входа (совсем немного не заступая за границу деревни) шлем веер зажигательных стрел по строениям. Затем очередь отравленных (лучше не ниже, чем на 5 единиц) по населению. Все! Ждем пару минут, смотрим мультимедиа, заканчивающийся чем-



то вроде «Приходи и владей нами», собираем трофеи и читаем слова воскрешения. Будьте внимательны: воскресают ВСЕ погибшие на карте – дружина (если она у вас была), бывшие противники и монстры. Здоровье воскресших – 100. Так что не находитесь вблизи свалки погибших монстров когда читаете свиток. Зачем вам лишние проблемы?!

Еще один момент стоит упомянуть. Монстр, «померший» от яда, не приносит опыта персонажу, поэтому не пожалейте второй стрелы, когда у него останется 1–2 процента здоровья. В таком случае получится, что «и Волки сыты, и стрелы целы».

Появившись в деревне Родники, сразу заверните к купцу. Посмотрите, нет ли в продаже полезных свитков – трудов Гиппократы, Трактата о торговле или Потерянной карты. Если что-нибудь есть, нужно будет постараться это купить до разговора со старостой. Это может оказаться непростой задачей, но все-таки, постаравшись, обычно можно набрать требуемую сумму.

Сделав необходимые покупки, поговорите со старостой Родников. Он признает Волка князем без дополнительных квестов. Закажите ему постройку казармы, затем вновь загляните к купцу. На этот раз нужно приобрести короткий лук и снова посмотреть, нет ли вожаков свитков. Дойдите до кузнеца, почините амуницию и купите колчан кремниевых стрел.



В северной части деревни, внутри частотола, лежит колечко, прибавляющее единицу к ловкости. Надевайте его и берите в руки купленный лук. Не выходя за пределы частотола, отстрелите муравьев возле выходов. Из одного насекомого (что у западного выхода) выпадет кольцо (+3 к выносливости). Срочно надевайте и двигайтесь через восточные ворота на север. На берегу реки лежит броня. Все, теперь можно попытаться покорить Ловье.

Внимание! Вероятность того, что староста Ловье поддастся на уговоры даже при правильной последовательности ответов, очень мала, так что, если вы играете без сохранений и перезагрузок, будьте готовы быстро сбежать, благо в охотника попадают очень редко.

Если беседа прошла успешно (в этом случае можно сразу поднять Волку уровень до 3), закажите старосте постройку избы знахаря и лавки. Если случилась неудача, не беда – в любом случае возвращайтесь в Родники.



В Родниках перестреляйте всех муравьев. Один из них несет нож «на муравьев», позволяющий уничтожать любого рыжего муравья (до 11 уровня включительно) одним попаданием. В северо-восточной части лежат два колчана медных стрел. Забирайте их и отстреливайте четырех ядовитых пауков на болоте (юго-восток). Не забудьте собрать ядовитые жала – они очень скоро пригодятся. Идите к восточному portalу, поднимайте возле него лопату и проходите к волхву у Родников.

Поговорите с Вершителем и перемещайтесь на восток. Здесь на вас накинется большая толпа муравьев, но, благодаря найденному кинжалу, проблем с насекомыми-переростками не возникнет. Двигайтесь дальше и перебейте из лука скелетов. Скелеты будут оживать, но в конце концов справиться с ними удастся. Воспользуйтесь лопатой возле столба, который охраняли скелеты (строго на юго-запад, примерно на расстоянии одной клетки). Там обнаружится «Сфера волхва Родников». Она позволяет мгновенно перемещаться к хижине волхва из любой локации. В частности, можно схватить лежащий неподалеку (телепорт в юго-западном углу, затем прямо по прохо-

ду на север) богатырский лук и сбежать от моховиков (5 и 9 уровня) без боя. В этой локации находится еще одна бригада муравьев (на севере) и множество островков с цветами-людоедами, охраняющими богатырский щит. За щитом нужно будет вернуться позже, пока что его почти невозможно отбить. Зато можно набрать земляных орехов и сделать масла максимальной возможной концентрации. Кстати, чтобы сделать зажигательные стрелы, необходима концентрация не меньше **10,00**. Покончив с осмотром территории, отправляйтесь через северный портал в Куницын Бор.

Здесь поговорите со старостой, получите квест на волхва у Куницына Бора. Один вариант прохождения указан в основном прохождении (см. начало второй части). Другой же заключается в том, чтобы, поговорив со стариком и получив от него живую воду, просто шарахнуть по нему из лука. В этом случае он не успеет наложить проклятье, а вы выполните один квест и сохраните живую воду для кентавра, на будущее.

Обойдите окрестности Куницына Бора, соберите все вещи, продайте ненужное, поговорите с селянами. Одна девица загадает загадку про день и ночь. Ответ: они заканчиваются мягким знаком. Затем через портал на северо-западе попадете на карту «волхв у Куницына Бора».

Прибыв на место, не торопитесь: подождите, пока по-



явятся мороки и угостите их из лука. После этого, игнорируя монстров, проходите по южному краю на восток, до самого портала. Но в портал пока не входите. Лучше забейте вторую группу пауков на север от вас. Один из них «уронит» дубину, которая эффективна против пауков. С этим оружием вы запросто произведете зачистку карты. Затем приступайте к выполнению задания старосты деревни Куницын Бор.

Выполнив задание и собрав земляные орехи на северо-востоке, идите в юго-восточный портал – попадете в Поречье. Там стоит сначала поговорить с жителями и получить квесты: отнести 100 монет охотнику в Куницын Бор и передать привет в Ловье. Кроме того, если попадется женщина, жалующаяся на болезнь ребенка, дайте ей 10 монет – лишний опыт не помешает. И если встретится дружинник с донесением, не пытайтесь выведать, что за весть он принес, иначе поссоритесь со всей деревней.

Теперь можно поговорить со старостой и пообещать привести плотника. Про-





ще всего сделать это так. Обращаемся к любому торговцу (например, к кузнецу) и просим его подготовить ученика. Он возьмет за это 100 монет. Пока кузнец подыскивает достойного кандидата на должность подмастерья, проходим мимо домика купца, к углу помоста. Там валяются чертежи древних пирамид. Эврика! Берем свиток, идем к новоявленному ученику кузнеца и заявляем, что он теперь витязь княжьей дружины. Если не хватает харизмы (должна быть не меньше 21), глотаем брагу для повышения привлекательности. Стаскиваем с горе-вояки доспехи и оружие, продаем у купца, даем прочесть ученику чертежи древних пирамид и гоним его взащей (чтобы с ним поговорить, держим **Ctrl** и делаем на портрете щелчок **правой кнопкой** мыши). Осталось вернуться к старосте и получить деревню во владение.

Закончив дела в Поречье, используем Сферу волхва у Родников. Кстати, можно заглянуть к нему на предмет снятия порчи. Вдруг волхв из Куницына Бора успел-таки нахулиганить?! Вновь собираем земляные орехи и делаем из них масло. Затем идем в Куницын Бор, находим Вилинца, отдаем ему деньги и общаемся со старостой. Эта деревня тоже покорена. Дальше путь лежит в Родники. Собираем дань, чиним амуницию, продаем ненужное, травим и пропитываем маслом стрелы – короче, готовимся к серьезным вылазкам.

Если Ловье не подчинилось в начале игры, идем и поджигаем его. Жителей «утыкиваем» отравленными стрелами (вполне хватает двух зажигательных колчанов и одного отравленного) и дожидаемся безоговорочной капитуляции. Не забудьте прочесть слова воскрешения после победы!

Находим купца по имени Радигощ, передаем привет от подружки и получаем воз-

деленную дудочку, отгоняющую злобных тварей. самого купца можно завербовать и отвести в Родники как нового воеводу.

Теперь стоит обойти свои владения и навести порядок: проверить, все ли здания построены, везде ли народ при деле. Обязательно приведите в Ловье купца – у него чаще других попадаются магические кольчуги с броней 166. Одну такую следует приобрести.

Пришла пора добыть богатырский щит. Это не такая простая задача, как кажется с первого взгляда. Дело в том, что лук на цветы-людоеды не действует! Бить придется топором. Запаситесь лечебными бальзамами и противоядием...

Отлупив-таки гадких представителей плотоядной фауны, забирайте щит, собирайте земляные орехи (ха! добрая традиция наметилась) и возвращайтесь в Родники – зализывать раны. Если вы все делали правильно, то сейчас сможете нацепить шишак, добытый щит, богатырский лук и закупленную заранее кольчугу. Для этого



Волхв: «Что ты пристал, я же по сценарию даю говорю».
Драгомир: «Да ты на «пень» не обижайся, это тоже не я, это тоже по сценарию».

придется, естественно, использовать четыре баночки с зельем, но ведь оно уже готово, не правда ли? Если есть возможность, наймите ненадолго кузнеца в свою дружину и дайте ему прочесть свиток кузнеца. Затем верните его на старое место и чините свои «богатства» **только** у него – таким образом, вы не испортите богатырские вещи.

Теперь для завершения первой части игры осталось пойти в Черный Бор (попутно заскочите к волхву у Черного Бора и возьмите квест «с куклой» и эликсир мудрости), поговорить со старостой и сжечь деревню дотла. Затем воскресить жителей и приказать строить мост. Добытая в бою богатырская кольчуга (а она выпадет из старосты деревни) охотнику ничем не поможет – она сильно уменьшает выносливость и понижает (!) ловкость до 100. Лучше уж использовать стандартную...

В принципе, можно и не покорять все четыре деревни, а просто атаковать Черный Бор, но это, по-моему, просто неинтересно.

Во второй и третьей частях игры существенных отличий нет. Только в конце второй части придется решить puzzle с телепортами, да в третьей надо найти в пещере Луны банду разбойника-Драгомира. Кроме того, монстры на карте водятся существенно более сильные (например, в Старом лагере живут моховики 6–8 уровня), да по всей карте разбросаны колчаны с серебряными стрелами (убойная сила 4) в больших количествах. Все остальное

описано в основной части прохождения. Кстати, о борьбе с противниками-героями. Во время одного из прохождений, прочитав потерянную карту и использовав сферу магического прыжка, Волк третьего (!) уровня попал к волхву у Пропasti и, разогнав дудочкой нави и мертвяков, добрался до пещеры Луны. Благополучно встретил Драгомира (12 уровень) с «бригадой» (6 бойцов 9–10 уровней) и не использовал ни одного лечебного бальзама! Вот такие они, славяне...

Ростислав Хабаров

Игра в духе своих предшественников — очень интересна и красива, но малореалистична

Разработчик: Looking Glass Studios
Издатель: Electronic Arts
Издатель в России: SoftClub
Выход: сентябрь 1999 г.
Жанр: гражданский симулятор
Требования: P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Графика: ★★★★★★★★★★
Звук: ★★★★★★★★★★
Играбельность: ★★★★★★★★★★

ПРОБА
8.0

FLIGHT UNLIMITED III

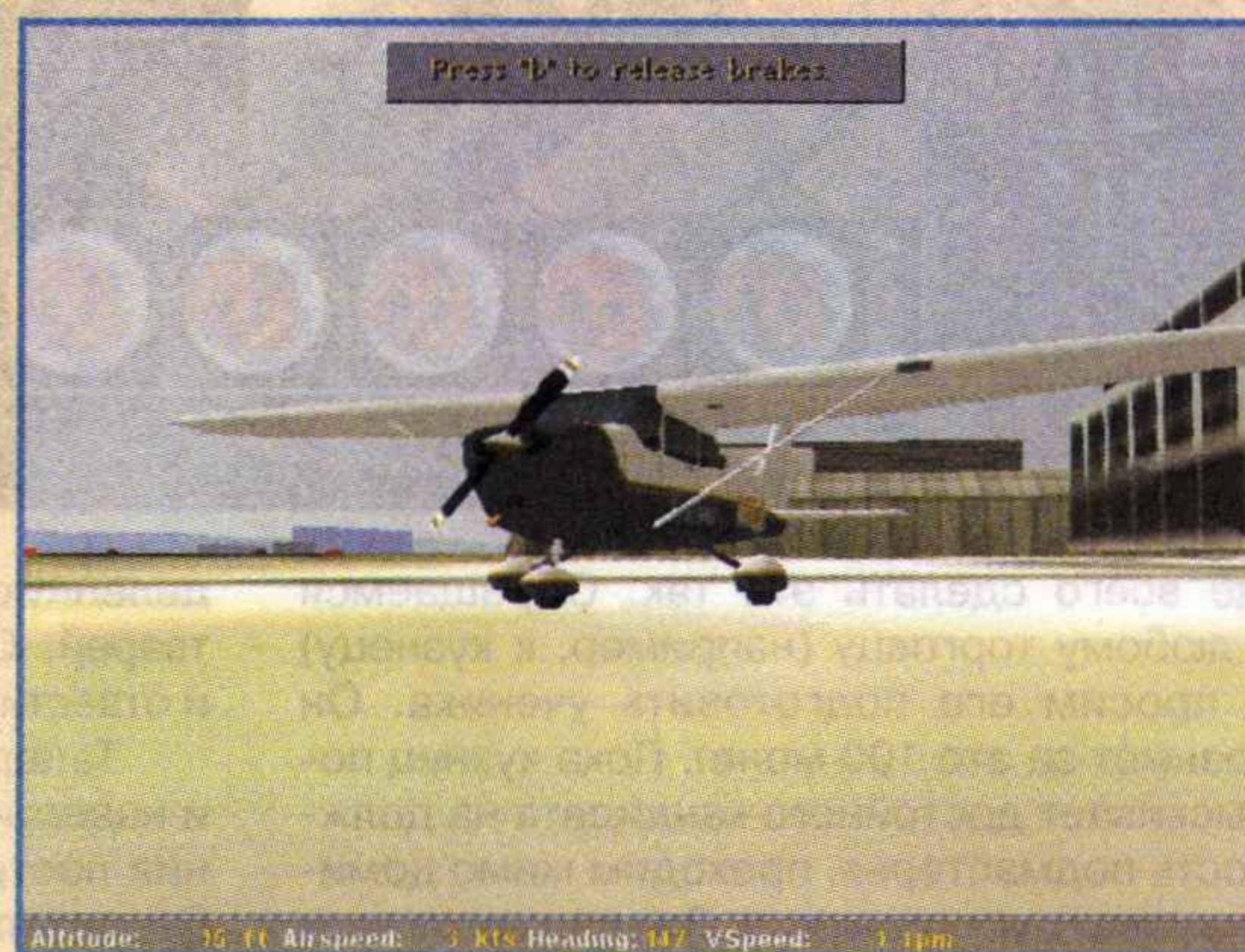
Лейквуд, на мой взгляд, одно из самых прекрасных и уютных мест на всем западном побережье. Это небольшое озеро, в котором всегда много рыбы, но еще больше туристов, которые приезжают эту рыбу ловить. А те, кто отправляется отдохнуть сюда не только от работы, но и от людей, обычно высаживаются на восточном берегу и там любуются красивейшим пейзажем сколько душе угодно.

Из всех моих посещений этого уютного уголка природы последнее состоялась на самолете — как раз тогда, вложив заработанные за несколько лет средства, я приобрел «Ренегата» и очень хотел опробовать его в деле. Мое прибытие произвело фурор, а несколько богатых яхтсменов, вооружившись камерами, попросили меня «показать какие-нибудь воздушные трюки», а потом преподнесли за работу весьма кругленькую сумму.

Первая неделя моих каникул прошла прекрасно. А затем начали происходить события, которые сильно испортили не только мое настроение, но и заставили приуныть практически всех отдыхающих. Владельцы приходящих с запада яхт рассказывали про то, как их догоняла моторная лодка, из нее высаживалось двое людей в масках, угрожая «калашами», забирали деньги и ценные вещи

значком шерифа и автоматом в руках и, не представившись, спросила:

- Вы пилот?
- Я... С кем имею честь?!
- Маршал Смит, — произнесла она, нагло отстранив меня в сторону и пройдя в кабину. — Взлетайте и делайте, что я скажу, — и уселась в кресло второго пилота.



- Клиент с автоматом всегда прав...
- Не волнуйтесь, я вовсе не собираюсь угонять ваш самолет. Мы должны поймать тех двоих грабителей, пока есть возможность.

Я взлетел и, следуя указаниям дамы, направил самолет на запад. Минут через пять полета Смит крикнула, указывая пальцем на небольшую заводь:

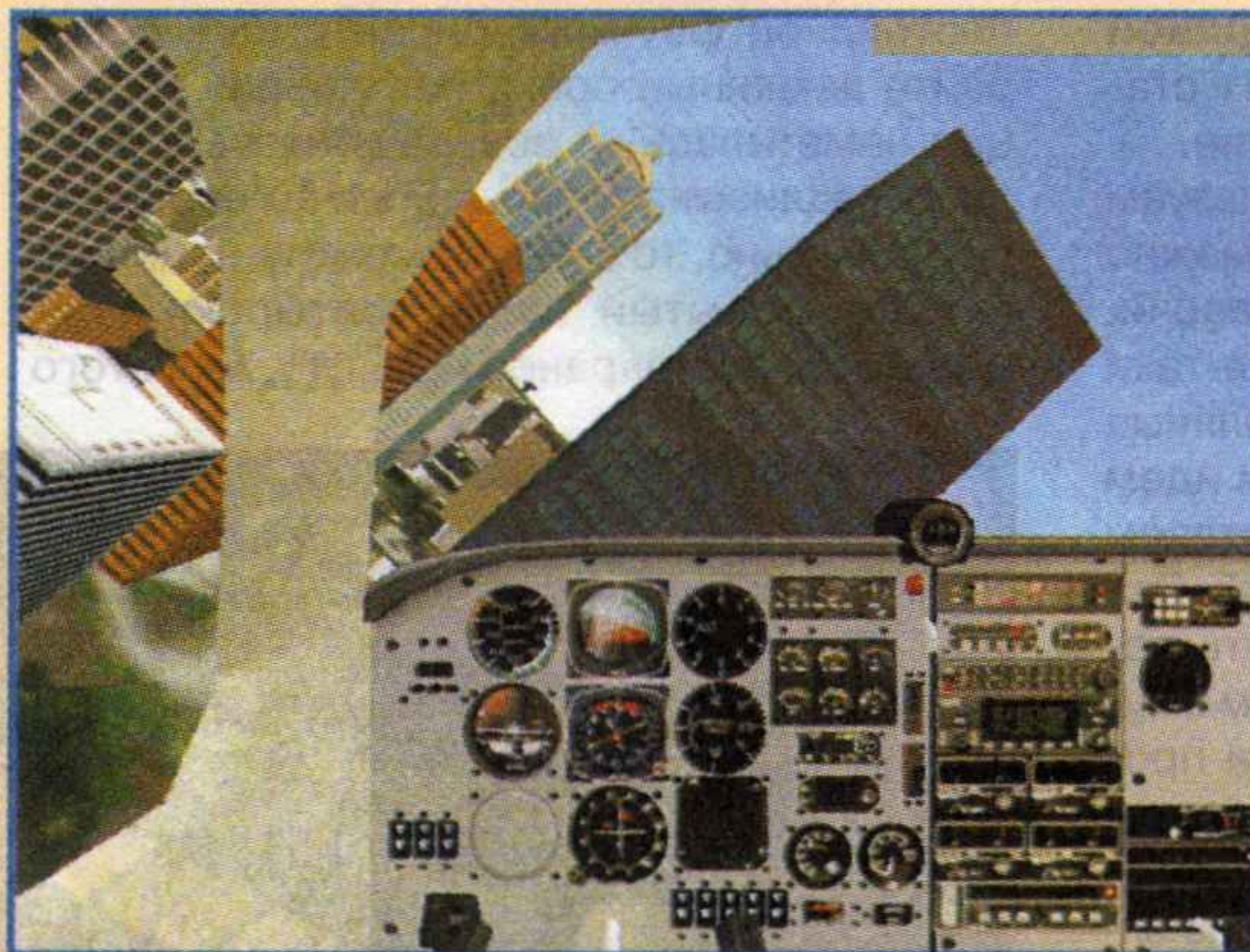
- Вон они! Теперь садитесь рядом с ними. Не упустите!

Но не тут-то было! Пираты заметили нас раньше, чем мы их. И теперь они вовсю улепетывали по озеру на своей моторке. Вы когда-нибудь пытались на гидроплане догнать и остановить моторную лодку? Попробуйте — ощущения незабываемые, учитывая, что совершенно не понятно, как это можно сделать.

Когда я в первый раз приземлился перед ними, они успели уйти, резко свернув в сторону. Вторая посадка произошла намного успешнее — мы оказались прямо рядом с моторкой,

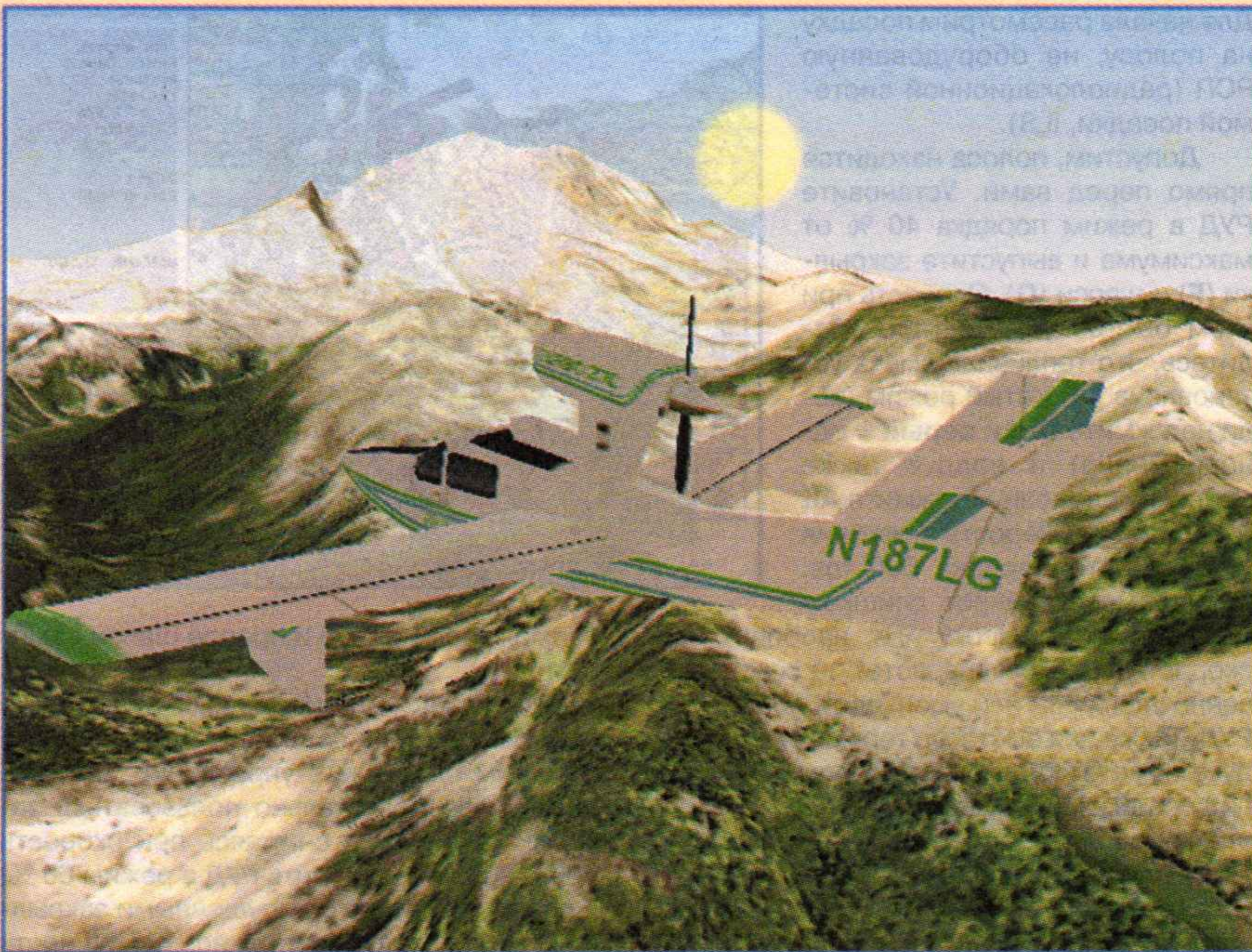
и Смит поспешила к двери, передернув по пути затвор автомата. Разговор у нее с пиратами, видимо, не клеился, и через несколько секунд раздались выстрелы. «Мой самолет», — только и вздохнул я.

Самолет не пострадал. Стреляла только Смит и только по мотору лодки. Через



и быстро сматывались. Казалось бы, ко мне эта история не должна иметь никакого отношения, но я ошибался.

Следующим утром, когда я спокойно сидел в самолете и чистил свой походной котелок, к самолету подошла какая-то рыжеволосая дама с прицепленным к одежде



пару минут она втащила в самолет двух парней, стукнула каждого прикладом и надела на них наручники. «Вещдоки» в лице двух «Калашниковых» и нескольких пачек долларов были небрежно скинуты в кабине.

– Ну вот и все, – сообщила она и сделала попытку улыбнуться. – Спасибо.

Самолет начал разгон и вскоре оторвался от глади озера...

Все, что написано выше, – это всего лишь краткое описание одной из миссий Flight Unlimited III. Looking Glass Studios не пыталась тягаться по части реалистичности полетов с MSFS или делать инструментальный авиасимулятор вроде Fly!. Она просто продолжила делать то, что делала в двух первых частях своего «сериала» и, пожалуй, достигла огромного успеха в этом начинании. Эта игра не о полетах на тысячи километров, где не обойтись без активного использования навигационного оборудования, и не о крупных самолетах вроде «DC-9» или «Boeing-737». Мир здесь не состоит из ферм и взлетных полос, как во Fly!. Если речь идет о городе, значит, вы его и увидите, то есть десятки зданий – высоких и не очень, дороги, машины. Если порт, то в нем есть яхты и корабли. Если небольшой лагерь у склона горы – то дома и оставленные поднимающимися наверх туристами автомобили. И хотя движок игры не подвергся серьезным изменениям, графика была сильно улучшена по сравнению с Flight Unlimited II именно за счет увеличения количества трехмерных объектов.

Естественно, что, изображая в своей игре весь мир, ее создатели чисто физически не могут прорисовать каждый порт, город и лагерь туристов. А Flight Unlimited, по традиции имитирующий только небольшой участок нашей планеты, может себе

это позволить. Хотя, если скачать все сценарии, созданные за несколько лет тысячами фанов MSFS, и объединить их, то и MSFS выглядит весьма красивым и детализированным. В Looking Glass Studios оценили это, и в комплекте с игрой теперь поставляется весьма совершенный (хотя и не безглючный) редактор карты. Сделанные игроками сценарии и миссии можно уже сейчас найти в Интернет.

Создатели Flight Unlimited III по праву гордятся обработкой погодных условий. Это опять же дальнейшее развитие того, что было сделано в предыдущих частях. Теперь очень естественно имитируются циклоны, грозы, дожди, обледенение. При этом погода динамическая, она изменяется с течением времени. Такого, пожалуй, не было еще нигде.

А вот со службой УВД игра подкачала. Фактически она без изменений была перенесена из предыдущей части, добавились только новые голоса для диспетчеров и пилотов. С другой стороны, создать здесь чего-либо существенно новое, естественно, невозможно, а уже существующая система и так позволяет достаточно точно имитировать действия диспетчеров и пилотов других самолетов.

Занятия с инструктором – тоже тема для отдельного разговора. Во Fly! инструкторов не было вообще, а в MSFS они были похожи не на людей, а на говорящие компьютеры. В FUIII при полете с инструктором создается ощущение, что самолет ведет настоящий человек. И говорит он так, как должен говорить пилот, пытающийся при диком ветре одновременно следить за при-

борами, заходить на полосу и комментировать свои действия для ученика. После одной из посадок, когда в самолете что-то отчетливо хрустит, он с грустью отмечает: «Ну вот, что-то сломалось... Что я тебе и говорил: в такую погоду лучше не летать, целее будешь». От недостатка чувства юмора создатели игры, кстати, явно не страдали.

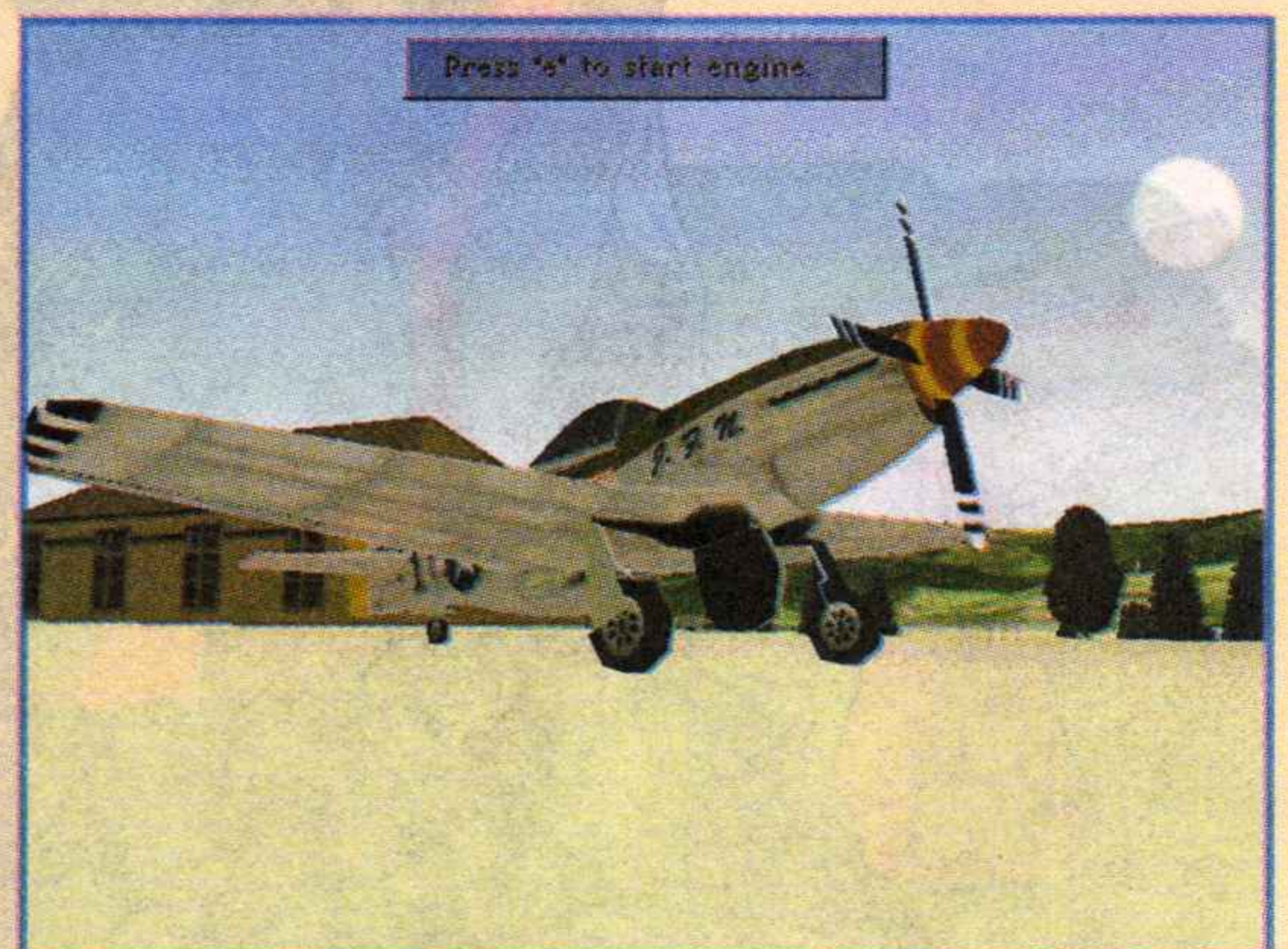
Adventures и Challenges из второй части игры теперь объединены. При этом специфика заданий несколько изменилась. Очень советую игрокам пройти все эти миссии – они очень интересны и оригинальны. Тут вам придется и гоняться за пиратами, и спасать замерзающих на горе туристов, и искать йети (снежного человека), и возить оператора местного канала новостей, и делать еще много чего интересного. Пожалуй, единственный и главный недостаток этих заданий – это их малое количество. Кстати, я надеюсь, вы способны воспринимать на слух разговорный английский? Если нет – то бегом на курсы, без этого вы в FUIII пропадете.

И, пожалуй, напоследок стоит отметить, что, в отличие от того же Fly!, FUIII весьма неприхотлив по отношению к качеству «железа». По крайней мере, у меня никаких проблем с запуском его на нескольких разных компьютерах не возникло.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

Неприхотлив-то он неприхотлив, но кушать любит. Но не будем останавливаться на вопросе «кто виноват», а сразу перейдем к «что делать». Ведь можно существенно поднять fps, весьма мало уменьшив качество графики.

Первое и самое важное: выключите distant mountains. Затем установите terrain detail в режим low и избавьтесь от lens flare. Все это уже даст весьма ощутимое увеличение fps. Но если скорость все равно оставляет желать лучшего, уменьшите distance clipping и – увы – building density. Впрочем, количество видимых зданий можно регулировать непосредственно во время полета (Ctrl + Shift + M). Если даже после этого игра у вас показывает не больше 5 fps, а компьютер достаточно мощный, то причина, скорее всего, кроется в другом: проверьте, сколько у вас есть свободного места на диске.



AI Traffic Density требует больших ресурсов, но существенно позволяет улучшить реалистичность полета. Хотите пожертвовать некоторым fps или нет – дело ваше.

Перейдем к погоде. Включаем fair weather cumulous (скорость уменьшается незначительно, зато появляются красивые пушистые облака) и enhanced cumulous. Cumulous visibility позволяет существенно увеличить (уменьшить) fps путем регулировки расстояния, на котором вы будете видеть облака. Sky detail level ставим на 2, wind accuracy – на максимум, turbulence – на максимум.

Ну вот. Теперь полеты будут быстрее и реалистичнее. На здоровье!

ПИЛОТИРОВАНИЕ

ВЗЛЕТ И ПОСАДКА

ВЗЛЕТ

Тут ничего сложного нет. Для начала включаем двигатель и запрашиваем разрешение на взлет (рация включается клавишей **Пробел**). Затем переводим РУД (Throttle) в положение примерно 90 % от максимального, выключаем колесные тормоза и взлетаем. После того как самолет оторвется от полосы, следите, чтобы угол между носом самолета и горизонтом (в дальнейшем – тангаж) составлял примерно 10–15 градусов. Если самолет стабильно набирает высоту, уберите шасси.

На полосу время от времени выезжают машины или выходят лоси. Кому будет хуже, если вы в них врежетесь, еще большой вопрос, так что будьте бдительны. Кстати, узнать наиболее опасные в этом смысле аэродромы можно в Интернет по адресу www.flynav.com.

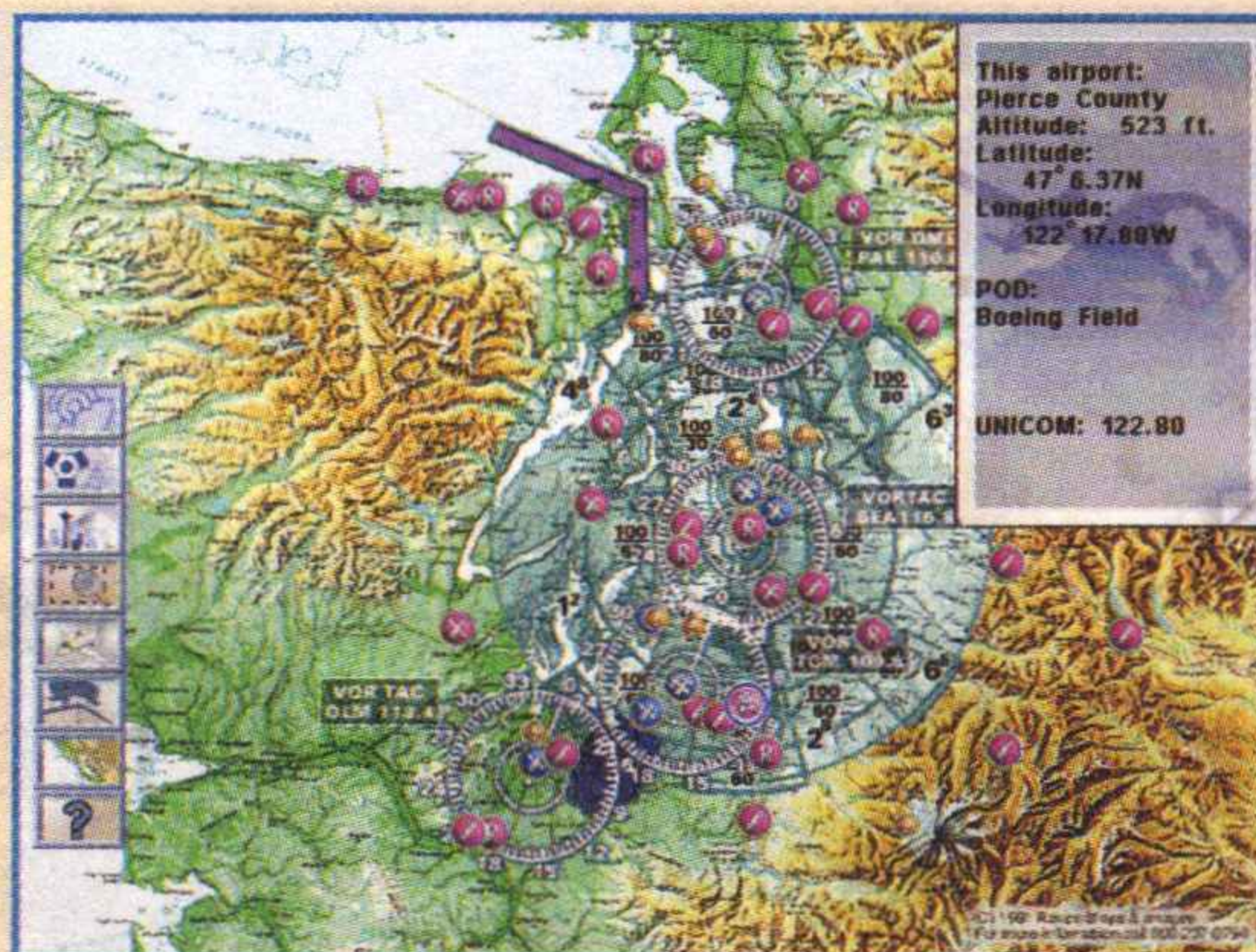
ПОСАДКА

Что касается посадки, то она очень сильно зависит от типа самолета и полосы.

Для начала рассмотрим посадку на полосу, не оборудованную РСР (радиолокационной системой посадки, ILS).

Допустим, полоса находится прямо перед вами. Установите РУД в режим порядка 40 % от максимума и выпустите закрылки (**F**) и шасси (**G**). Скорость при этом быстро уменьшится. Убедитесь, что топливная смесь установлена в богатый режим (если нет, жмите **Ctrl** и **серый** + одновременно) и наддув также максимален (если нет, жмите **Alt** и **серый** +). Скорость снижения удерживайте порядка 500 fps. Если самолет начнет слишком быстро терять высоту или, наоборот, его скорость слишком возрастет, то соответственно увеличьте или уменьшите положение РУД. Также для быстрого торможения в воздухе можете использовать предкрылки (/ на цифровой клавиатуре).

Зайдя в торец ВПП, уменьшите обороты полностью (на Trainer, Arrow, Fokker и Stemme) либо почти полностью (Renegade, Mooney, Windhawk) и слегка поднимите нос самолета над горизонтом, чтобы касание полосы пришлось на задние шасси. Торможение производите либо колесными тормозами (клавиша **B**) на винтовых самолетах; либо сначала реверсом, а затем, когда скорость упадет до 40–50 узлов, теми же колесными тормозами – на реактивных, точнее, на реактивном, поскольку он там один. Потом останется только свернуть с полосы на рулежку и проехать на парковку. Некоторые самолеты (к примеру, Renegade) отличаются плохой способностью рулить по земле. Тут очень полезными могут оказаться клавиши **O** и , на цифровой клавиатуре, которые соответственно за-



тормаживают левое и правое шасси самолета.

BeechJet – единственный реактивный самолет в FUIII, является одновременно и самым сложным в управлении. При посадке надо обязательно пользоваться закрылками и, даже снижаясь при скорости 500–700 fps, установить РУД в режим 60 %. Если же вы летите с выпущенными закрылками и шасси горизонтально, то мощность двигателя должна быть еще больше – 80 %.

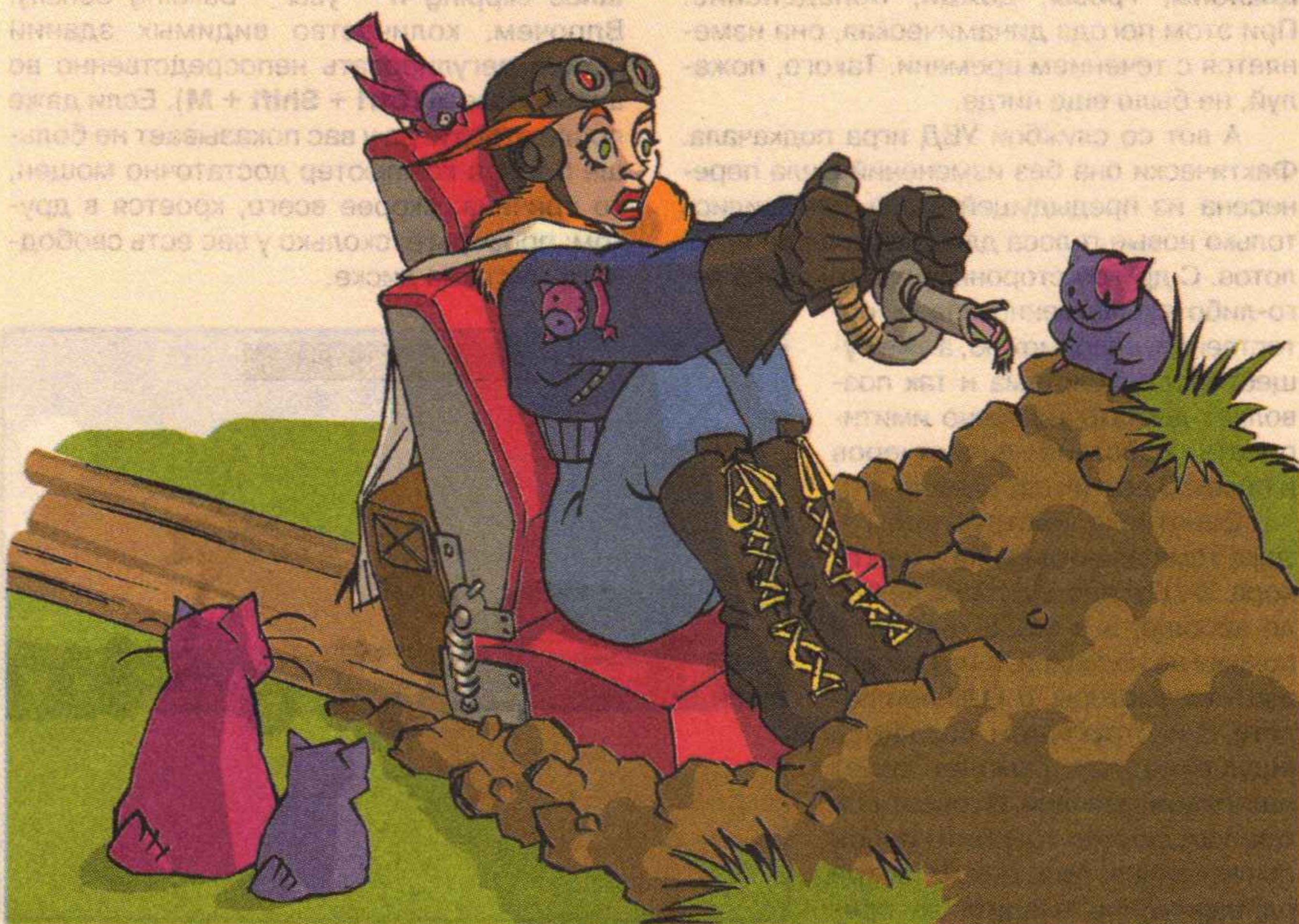
А реверсом надо пользоваться так: когда самолет коснулся полосы, один раз нажмите клавишу * и просто газуйте. Вторичное нажатие * переведет двигатели в нормальный режим.

ПОСАДКА ПРИ ПОМОЩИ РСР

Радиолокационная система посадки – это величайшее достижение человечества. Без этой элементарной системы практически невозможно посадить ни один крупный авиалайнер. Не будем разбираться в ее устройстве, а сразу перейдем к тому, как она действует в игре. Включите режим карты (**M**) и выберите аэродром, на который планируете приземлиться. Если он оборудован системой ILS, то в появившемся окошке будут написаны номера полос и частоты их РСР. Выключите карту и введите нужную частоту в окне ILS.

В принципе, разные навигационные приборы показывают одинаковую информацию по-разному. Но суть от этого не меняется. Две полосы на приборе ILS будут показывать, с какой стороны от вас находится полоса. Если вертикальная стрелка находится справа от центра, значит, вам нужно повернуть вправо и, когда стрелка окажется в центре, взять курс на полосу. Если слева – то проделать противоположное действие. Если сверху – набрать высоту, поскольку вы идете слишком низко, либо хотя бы не снижаться. Если снизу – резво уменьшить высоту. Ваша задача – добиться того, чтобы обе стрелки – и горизонтальная, и вертикальная – находились в центре. Поверьте мне, без джойстика эта задача переходит в категорию очень сложных.

Продолжая удерживать стрелки в центре, вы идеально зайдете на полосу и сможете произвести посадку без всяких проблем. Пользоваться этой системой осо-



бенно важно на крупных самолетах, а также при полетах в условиях ограниченной видимости.

ВЗЛЕТ И ПОСАДКА С КОРОТКИХ ПОЛОС

Короткие ВПП – это неприятно. Но садиться как-то надо. Кроме того, умение взлетать и садиться с коротких полос может пригодиться в экстремальных случаях. К примеру, иногда самолет с горящим двигателем нужно срочно посадить на небольшую просеку в лесу или дороге.

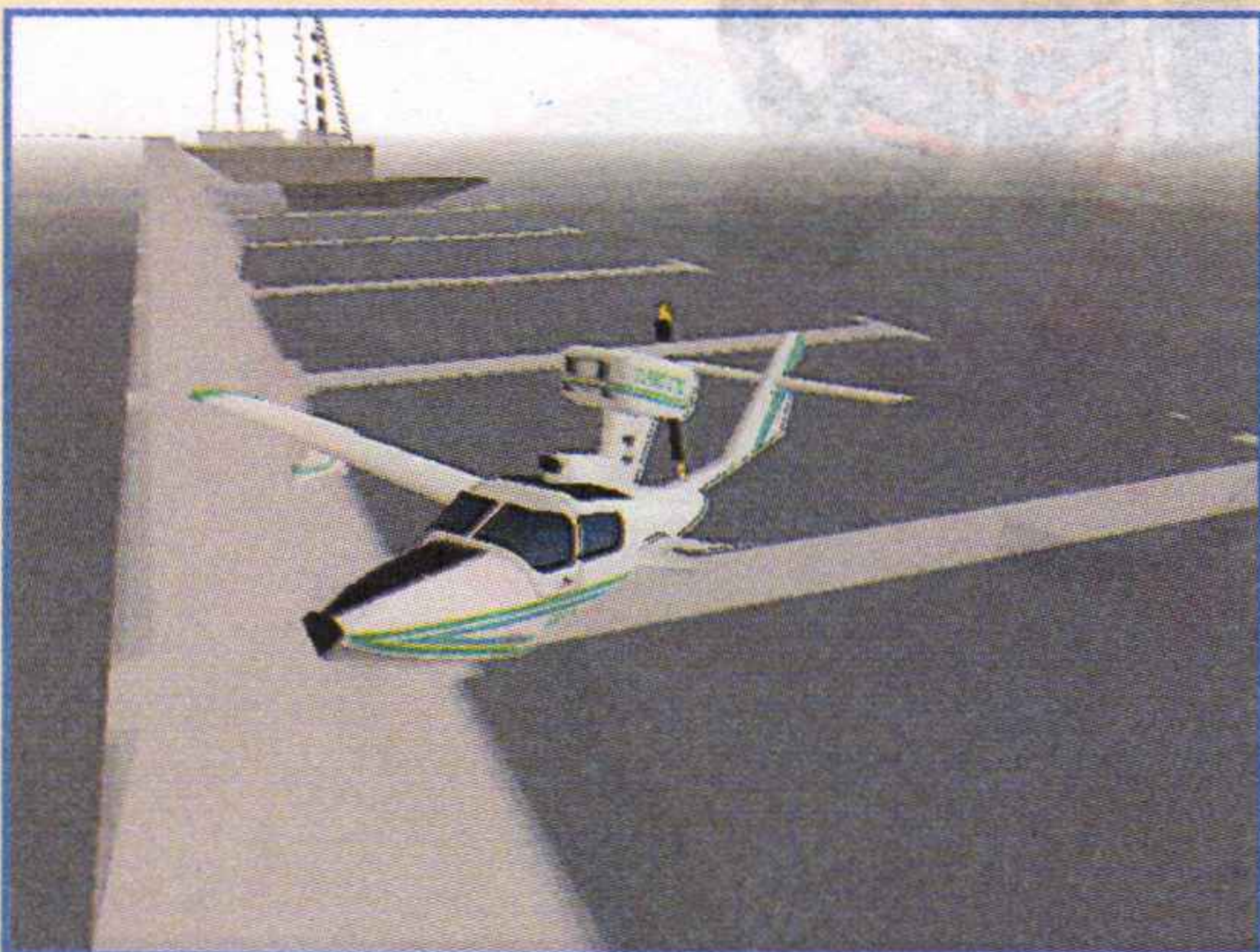
При взлете важно помнить две вещи: во-первых, необходимо пользоваться закрылками, а во-вторых, очень важно сперва перевести рычаг РУД до максимального положения, а уж потом отпустить колесные тормоза. А посадка несколько сложнее. Когда вы приближаетесь к полосе, ваша скорость уже должна быть меньше обычной примерно на 5 узлов для одномоторного самолета. Закрылки должны быть выпущены на максимум. В случае с просекой, пройдя над последними деревьями на своем пути, вы должны быстро убрать закрылки. Самолет в результате резко завалится вниз. Как только он коснется земли, выключайте двигатель и врубайте колесные тормоза.

ПОЛЕТ

Итак, вы взлетели и набрали нужную высоту. Пришло время оптимизировать работу двигателя, то есть минимизировать расход топлива при сохранении постоянной скорости и высоты полета. Для начала уменьшите газ, чтобы стрелка на приборе «RPM» достигла верхней границы зеленого сектора, а затем немного уменьшите концентрацию топливной смеси (**Ctrl** и **серый минус**). Вам нужно найти баланс между расходом топлива и мощностью, развиваемой двигателем, и тогда ваши расходы на покупку горючего сильно уменьшатся.

НАВИГАЦИЯ

Навигация была самым слабым местом в FUII. Собственно говоря, в FUIII все обстоит не намного лучше. И все же надо отметить, что крупные аэродромы оборудованы как VOR-, так и NDB-маяками, не говоря уже о ILS. Поэтому мы уделим вопросу навигации немного внимания.



NDB-МАЯКИ

NDB (Non-Direct Beacon) – переводятся как ненаправленные радиомаяки. Ориентироваться при помощи такого маяка проще простого. Для начала нужно указать его частоту в поле «NAV». После этого стрелка на компасе укажет на маяк. Так что вы без проблем сможете совершить по крайней мере две простые операции: полет в направлении к NDB и от него.

VOR-МАЯКИ

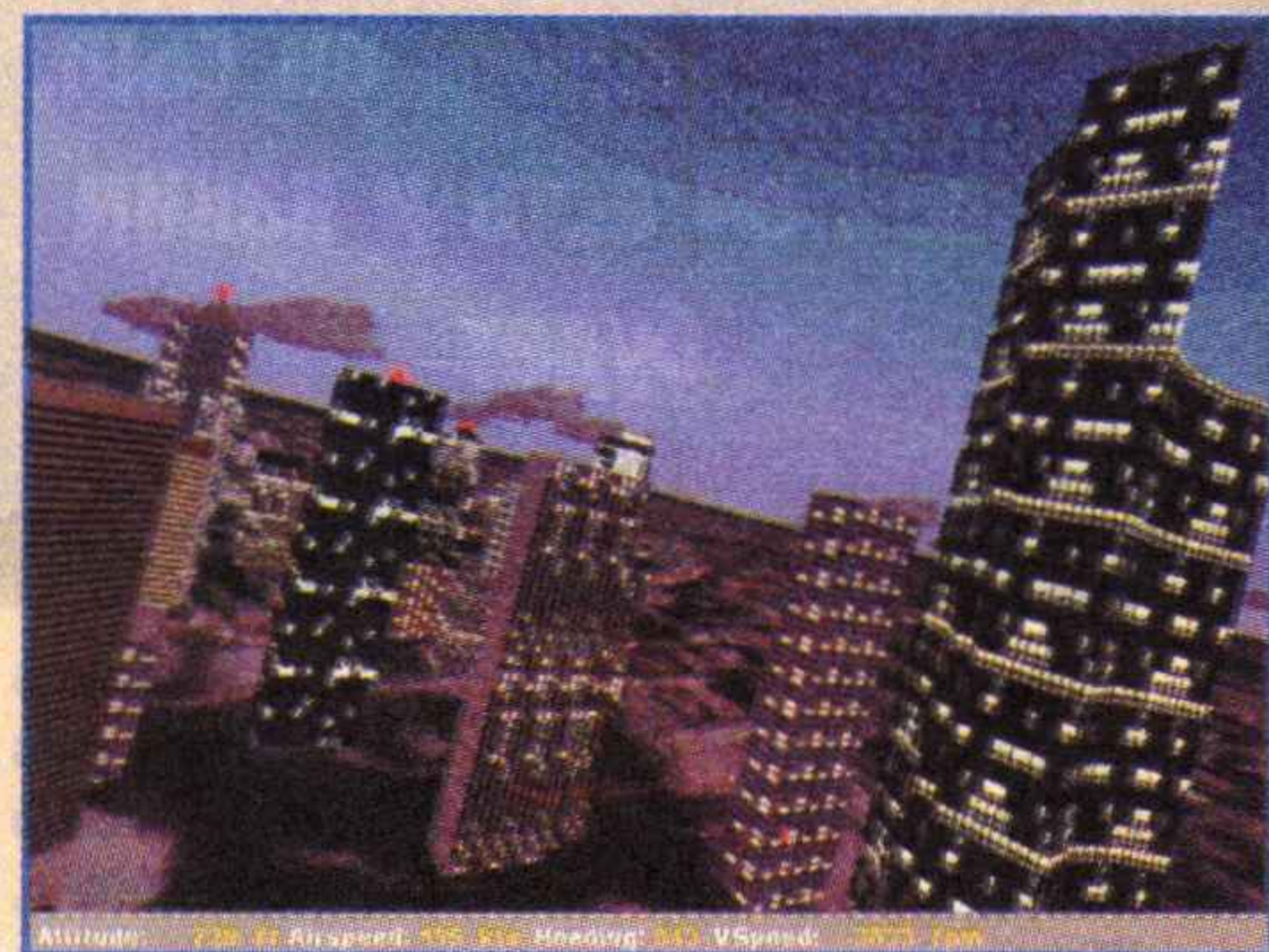
VOR – это более сложный тип маяков. После того как вы настроитесь на его частоту, на компасе (или на приборе NAV1) вы увидите две полосы: одна разорванная, а другая сплошная, входящая внутрь первой. Если их совместить в одну линию (для этого покрутите рычажок под прибором, зажав **левую кнопку** мыши и двигая ее вверх или вниз), то она покажет, каким курсом вам нужно лететь, чтобы приблизиться к маяку (удалиться от маяка). Слева снизу горит индикатор, показывающий, летите вы сейчас по направлению к VOR или от него.

Этот режим работы позволяет использовать VOR так же, как и обычный NDB. Но можно совершить более интересный маневр. К примеру, маяк находится к северо-западу от вас (полоса на компасе – диагональная сплошная), вы летите на север, а на маяк хотите зайти с востока. Все очень просто: крутим ту же ручку, пока полоска не повернется горизонтально. При этом она станет разорванной. После этого просто ждите. Когда ваш самолет окажется с востока от VOR, полоса снова станет сплошной. Осталось повернуть и направиться курсом на маяк. То есть вы выставляете курс, с которого хотите зайти на маяк (или уйти от него), ждете совмещения полосок в сплошную линию, поворачиваете самолет – и все!

ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

Как уже говорилось, погода в игре изменяется с течением времени. Но это вовсе не означает, что ее не нужно настраивать! Перед вылетом зайдите в пункт меню «Weather», а там либо нажмите «Load» и выберите соответствующий сценарий, либо воспользуйтесь кнопкой «Generate Weather», либо создайте погодные условия сами. В принципе, наиболее удобный способ – это выбрать один из заранее созданных типов погоды, а затем слегка изменить его. Не забудьте также установить в окошке справа снизу время вылета.

Большая полоса, иногда присутствующая на карте, это фронт теплого воздуха. Если wind severity (рычажок справа) у вас установлен на максимум, то в этом районе вы с наибольшей вероятностью встретите туманы, облака, дожди, снега и так далее. Если говорить просто, то это граница раздела хорошей и плохой по-



годы. Предположим, что вы хотите взлететь в ясный солнечный день, а приземлиться в ливень. Нет ничего проще: разместите фронт так, чтобы он находился на четверти пути между аэродромом назначения и точкой взлета и убедитесь, что стрелки (направление движения фронта) показывают в вашу сторону.

Несколько **советов** о полетах при плохой погоде.

Особо рекомендую остерегаться летать в грозовых облаках. Мало того, что в ваш самолет может ударить молния (а это обычно приводит к отказу радиосвязи), так вы еще и почувствуете на себе жуткие ветры и турбулентность.

При полетах в тумане или облачности периодически поглядывайте на термометр: если температура опустится ниже 32 градусов по Фаренгейту (0 градусов по Цельсию), то может начаться обледенение. Либо уходите из облаков, либо включите антиобледенительную систему (**тильда**).

Когда летаете в горах, не забывайте о том, что с той стороны горы, которую обдувает ветер, создаются восходящие потоки воздуха, а с противоположной – нисходящие.

Служба ATIS в аэродромах служит для того, чтобы постоянно передавать погодную сводку и работающие в данный момент на взлет и посадку ВПП. Перед тем как съезжать со стоянки или приближаться к зоне подхода аэродрома, желательно прослушать эту информацию.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Для тех, кто хочет научиться ориентироваться в кабине настоящего самолета и научиться правильно запускать и прогревать двигатель, подойдет Fly! Тем, кто больше предпочитает сами полеты и считает, что главным атрибутом любого авиасимулятора является огромный мир и богатейший выбор самолетов, лучше выбрать Microsoft Flight Simulator. А тех, кто не хочет разбираться ни в приборах, ни в летных моделях, не особо задумывается об экономии топлива и считает, что двигатель самолета управляется исключительно педалями «газ» и «тормоз», кто предпочитает спасать туристов и гоняться за контрабандистами и ценит графику больше реализма, больше устроит Flight Unlimited III. И в этом вся правда.

Сергей Пуриков

Хоккей – каким он был, какой он есть и каким будет

Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Издатель в России: SoftClub
Выход: сентябрь 1999 г.
Жанр: спортивный симулятор
Требования: P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆



NHL 2000

Видит Бог, писать про игры от EA Sports, мягко говоря, сложно. И довольно скучно. Когда каждый год с фатальной неотвратимостью выходит очередной хит, начинаешь задумываться о смысле этого занятия. За десять лет успеваешь устать, и от этого никуда не денешься. Со временем все чаще смотришь в сторону продукции конкурентов, а каждая рецензия на новую игру марки EA Sports болтается где-то на грани сравнения или банального пересказа аналогичной статьи прошлого года. Виною тому исключительно грамотная маркетинговая политика компании – не надо чинить то, что не сломалось. Время кардинальных перемен прошло в 1995 и 1996 годах, когда серия стала полигонально-трехмерной. Игровой процесс же оставался неизменным еще со времен нетленной EA Hockey, так и не добравшейся до PC. Не ждите откровений и на этот раз – все, что могло быть сказано, сказано уже давно.

«ХУДОЖНИК 2000»

Если игры серии NHL и менялись от года к году, то исключительно по двум аспектам: улучшения касались графики и разнообразия возможностей. Дабы соблюсти приличия, начнем с первой.

Как вы думаете, после обретения трехмерности и полигональности мы должны были получить качественно новую графику, не так ли? Не так!!! Пришествие красоты откладывается для повторов и внеигровых моментов, ибо во время матча единственный приемлемый вид –

сверху. Все остальные камеры и ракурсы, включая и действие от первого лица, – всего лишь мишура. Яркие и реалистичные, красивые и захватывающие со стороны, они страдают одним недостатком – абсолютно неудобны и, как следствие, неиграбельны. Единственное, что привнесла появившаяся 3 года назад трехмерность – разнообразие движений и приемов, благо не нужно прорисовывать каждый спрайт: есть полигоны и технология Motion Capture. Именно благодаря последней нас постоянно и пичкают чем-нибудь новеньким. Впрочем, предел уже виден довольно отчетливо – обещанную разработчиками сотню новых движений найти исключительно сложно, так как она теряется в обширной библиотеке, накопившейся за годы создания серии. Разве что все звезды и просто более или менее заметные игроки получили еще по парочке присущих только их технике приемов, но за то, что именно таких не было в NHL '99, ручаться, похоже, никто не станет. А вот действительно серьезное отличие NHL 2000 от соратников – это лица. Технология Virtual Faces доведена до ума, и теперь игроки не только легко узнаваемы, они еще прекрасно умеют выражать эмоции! То, что впервые в осознанном виде появилось в NBA Live '99 (зачатки – еще в версии под индексом '98, т. н. Cyber Faces, если кто еще помнит), здесь смотрится совершенно иначе. Независимая анимация лицевых мышц позволяет передать лицу какое угодно выражение – от безразличия до злобы или смеха. Сделано настолько хо-





рошо, что смотрится довольно нелепо на фоне грубых моделей самих хоккеистов. Здесь прогресс есть, только он не так очевиден – формы стали более реалистичными, но все равно слишком угловаты. Похоже, EA Sports в этот раз уделила исключительное внимание лишь лицам (почему – об этом чуть ниже). Видать, годика через два сделают совершенными и модели игроков. Жаль, что для нас с вами это, по большому счету, ничего не меняет – самой удобной камерой все равно останется ICE, а с такого ракурса увидеть разницу между NHL '97 и NHL 2000 может только исключительно дотошный человек.

«ДИЗАЙНЕР 2000»

Второй козырь EA (козырь ли? скорее, джокер) – разнообразие возможностей, неразрывно связанное с игровым процессом. Что ж, с этим вроде все в порядке: за год команда успела отработать приемлемое количество моментов, пусть и не очень влияющих на саму имитацию соревнований, зато здорово поднимающих настроение и просто радующих слух и глаз. Не устану повторять, что подобные мелочи – обязательная составляющая финального успеха. Поиграв тут немного в Microsoft NBA Inside Dive 2000 (пусть не в тему, но все же), пришел к выводу (похоже, все-таки неадекватному), что EA Sports обленилась в оттачивании главного и, скорее всего, прогорит на второстепенном (для тех, кто еще не успел пощупать NID 2000, скажу, что проект намного превосходит NBA Live '99 во всем, что не касается собственно игры, – от звуков трибун и речи комментатора до жестов игроков и поведения судей). Так вот, NHL 2000 явно выигрывает в этом плане у своего предшественника и даже «баскетбольного коллеги» – EA провела серьезную работу, не нашедшую отражения разве что в заставке (Garbage, конечно, неплохо, однако против гениального ролика прошлого года под «Heroes» David'a Bowie просто не котируется). В остальном – видно, куда и на что ушли деньги. Довольно стильный интерфейс (чувствуется основная головная боль создателей – как бы не повторить того, что было), шикарные внутриигровые презентации с «телевизи-

онными» эффектами (вроде смещения и выпадания), заметно обновившийся словарный запас комментаторов (наконец-то появился обычный в таких случаях треп на околоигровые темы вроде заключенных контрактов и зарплаты игроков), плюс еще ряд просто гениальных находок. Как вам возможность сбить с противника каску и хорошенько попинать ее перед собой? А чего стоит эмоциональная реакция зрителей, выражающаяся в забрасывании арены уж точно никакого отношения к хоккею не имеющими предметами (хорошо, что

кальмаров оставили в покое – в защиту этих бедных морских обитателей после первой финальной игры в Детройте три года назад встала сама Greenpeace). Или вовсе замечательная идея – побеждая с разгромным счетом, заканчивать матч в гостях при гробовом молчании трибун: зрители, осознав, что им уже ничего не светит, просто покинули стадион!

Три слова собственно об игровом процессе: он не изменился. Серьезных новшеств нет, классическая схема продолжает действовать. Разумеется, подчищены баги и добавлены очередные приятные моменты, о которых и пойдет речь. Первое, что бросается в глаза еще в меню, – выбор формы для игроков, где кроме стандартной домашней и гостевой еще по два дополнительных варианта. С той же основательностью можно подойти и к тактическому построению – обилие схем и комбинаций не может не вышибить скупую мужскую слезу счастья у настоящего хоккейного фаната. Со стратегичес-

кой частью (помимо появившегося наконец-то тайм-аута) связана и наконец-то исправленная некорректная обработка степени усталости игроков при «сжатом» времени. Теперь без дураков: не хотите отигрывать все 20 минут каждого периода – приготовьтесь к постоянной смене звеньев. В лучшую сторону изменился и алгоритм нанесения и получения травм: кроме того, что «боевые ранения» стали более обоснованными, в большинстве случаев вы еще сразу и не знаете, с чем слег тот или иной игрок. Не лишней оказалась и возможность травмировать противника во время драк, исход которых существенным образом может повлиять на



результат матча. Жаль только вот, что схему пединков EA так и не удосужилась изменить – все та же пара ударов, правда, с возможностью комбинации, толку от которой, впрочем, немного: всегда выигрывает «спортсмен» с лучшими боевыми характеристиками. К тому же, не появились давно обещанные массовые командные побоища – по заверениям разработчиков,





включать в игру их, равно как и возможность нанесения травм вратарю (а это здесь причем?!), запретила ассоциация игроков NHL, NHLPA. Странные вещи у них там в Канаде и США творятся, право, странные...

Еще одна неприятная (или наоборот, приятная?!) новость для любителей неконтролируемого насилия: исчезло одно из самых забавных послематчевых развлечений – толкание и сбивание противника с ног во время внеигровых ситуаций. Точнее, не исчезло: «жертва» начинает огрызаться в ответ, и временами довольно больно. При желании можно запросто устроить неофициальную массовую потасовку, которую так не хотела включать в игру NHLPA. В пользу реализованного таким образом скрытого варианта всеобщей драки говорит и тот факт, что по результатам подобных развлечений обычно раздаются появившиеся в игре наказания за неспортивное поведение – наконец-то нормально

заработал карательный аппарат, пардон, механизм дисквалификации.

Ладно, с внешними проявлениями разобрались, теперь о самой игре. Она тоже не претерпела особых изменений. Появились два новых приема, немного усовершенствованных управление: возможность грубого удара и обманного движения/закрытого броска (по ситуации). По явному заказу от ВОЯСиЗА (Всемирное Общество Ярых Странников и Защитников Аркад) ввели и облегченный вариант – игру без правил с использованием всего лишь двух клавиш. Не скажу, чтобы это было очень нужно, но, безусловно, приятно. В любом случае решающую роль играет не выбор между аркадным и «настоящим» режимами, а уровень сложности. Вот с этим, кстати, большие проблемы. По сути, All-Star отличается от Rookie только скоростью игры и агрессивностью защитников соперника – нападающие все с той же инфантильностью легко транжируют уникальные по ре-

зультативности выходы один на один, предпочитая в лучших традициях aggressive-хоккея просто бить что есть силы в закрытый (!) вратарем угол. А вот быстрому «живому» игроку, наоборот, очень часто удастся «раскатать» компьютерного тормоза (и голкипера по совместительству) даже на самом высоком уровне сложности. Таким образом, красный свет над воротами – всего лишь вопрос времени, и волейбольный счет здесь не редкость. Особенно если учитывать самоотверженные попытки EA ввести в игру возможность случайных ошибок со стороны вратаря – слишком много игроков жаловалось на его изумительную ловкость в NHL '99. А помоему, было в самый раз – при таком попустительстве со стороны защиты это был единственный возможный выход. Впрочем, что-то положительное в этом тоже есть – EA все-таки усилила привязку мастерства того или иного игрока к его характеристикам: слабый снайпер никогда не пробьет хорошего вратаря, приходится подбирать другие комбинации. Наиболее явно это проявляется во время body check, толкания противника: если раньше легкий форвард мог запросто сбить габаритного защитника, то теперь даже при нанесении особо сильного удара положить на лед пусть и соответствующего по массе противника довольно проблематично. Как следствие, времена body check как универсального приема прошли, уступив место проверенным годами средствам вроде игры с поднятой клюшкой и удара с ходу в челюсть.

В общем, еще раз – ничего нового, просто исправление ошибок прошлого. Но всем приятно.

«ВИЗАЖИСТ 2000»

Итак, мы добрались до самого интересного – почему игра первое время вызывает исключительно положительные эмоции. Одной графики и новых приемов для подобного было бы маловато. Вполне справедливо, ибо интерес существенно поднимают две вещи: режим карьеры в чемпионате и возможность создания почти настоящего виртуального «я». Да, чемпионат был, но как вам идея отыграть подряд 10 сезонов по всем правилам и со всеми условностями NHL? С обменом игроками, с ежегодным draft'ом и подписанием контрактов со свободными, с развитием характеристик и набором опыта у новичков и уходом из спорта «стариков»? Режим менеджера стал еще более самостоятельным, появились помощники и тренеры. Деньги, правда, так и не ввели (ну и правильно, нечего нас зелеными бумажками дразнить), приходится заниматься натуральным обменом. Впрочем, существует некая неназванная величина, определяющая престиж клуба, она-то их, похоже, и заменяет. Во всяком случае, во время заключения контракта со свободными игроками именно она играет решающую роль. Еще одна интересная идея – во время симулирования матча





компьютер подстраивается под ваш результат в предыдущем: если удалось разгромить сильнейшую команду лиги с просто фантастическим счетом, то в течение месяца вам не будет равных; если же судьба была к вам неблагоприятна, ничего лучшего от нее ждать и не стоит. В общем, режим карьеры – удачное дополнение к чемпионату, на удивление захватывающая вещь. Жаль только, что ограничено все теми же 10 годами – видимо, чтобы был стимул выкладывать деньги за следующую игру из серии.

Самое смешное то, что чемпионат – всего лишь испытательный полигон для главного. Любой фанат NHL с радостью расскажет в красках и с леденящими душу подробностями о том, как бы ему хотелось включить в игру модель настоящего «себя», не ограничиваясь простым конструктором лица и банальным номером в устах комментатора вместо имени. Что ж, NHL 2000 приближает нас и к этой мечте. Создавая игрока, можно ввести его фотографию, наложить ее на полигональную голову и подобрать подходящий цвет глаз и форму прически. И это будет не просто маска-текстура, а вполне живое лицо, умеющее хмуриться, кричать и улыбаться всеми оставшимися 26-ю зубами. Дальше – больше: допускается не только выбрать одно из нескольких сотен имен (не волнуйтесь, большинство используемых в России там есть, благо наших соотечественников в NHL полно), которое действительно будет произносить комментатор, но и записать свою уникальную «кричалку» или просто выражение эмоций по случаю забитой шайбы или завершения игры. Вопрос «А оно тебе надо?» отмечается как необоснованный – черт побери, как долго мы ждали!!! Я надеялся на это в NHL '96, я верил

в '97-м, искал в '98-м и забыл к '99-му. NHL 2000 возродил старые мечты. По сути, подобная деталь ничего не меняет в gameplay, но, Господи, как же ПРИЯТНО!!! Остается только ждать, надеяться и молиться на FIFA и NBA Live 2000...

«КРИТИК 2000»

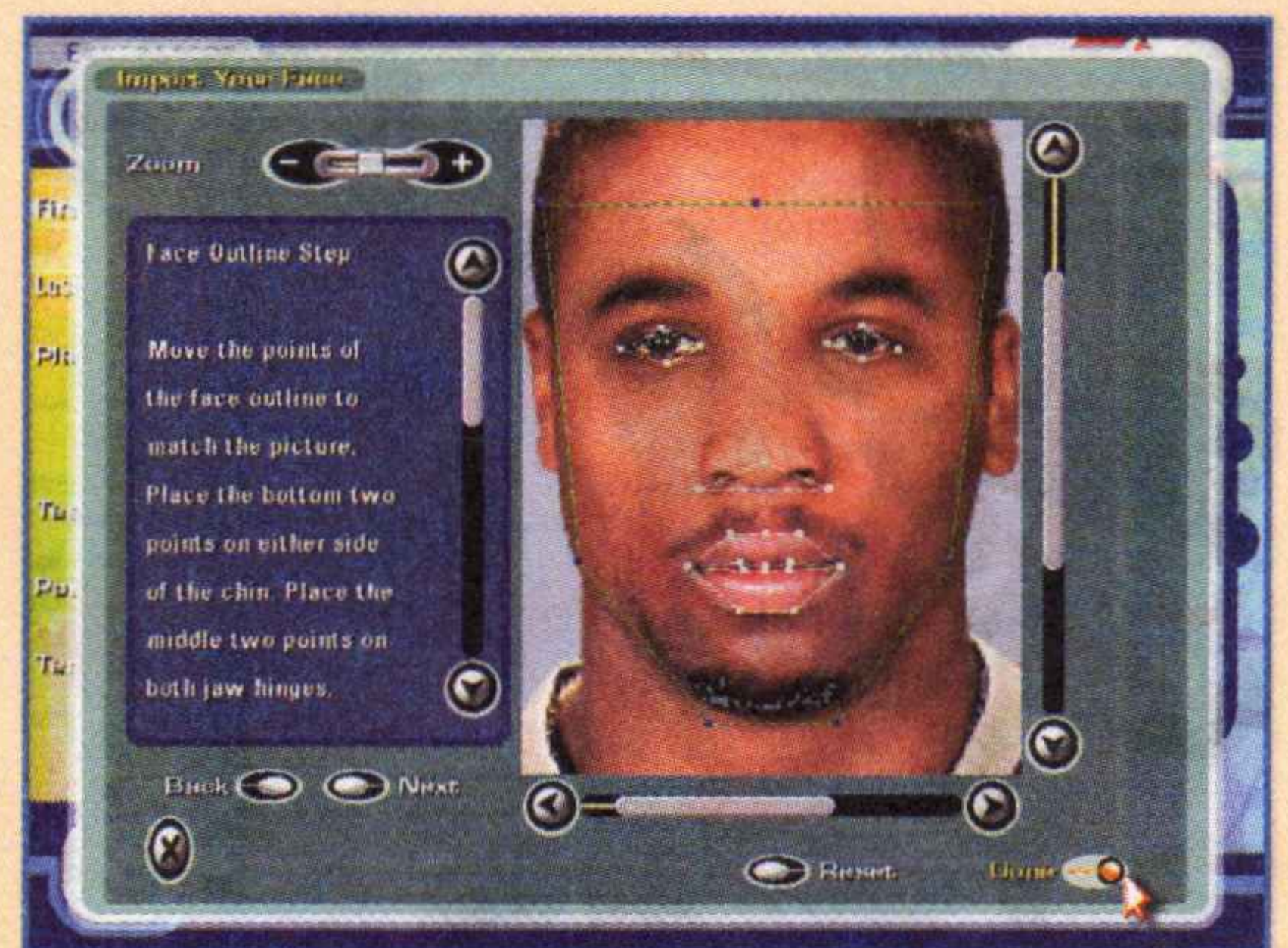
Однако спустимся с небес. Дабы не быть избитым в темном переулке недовольными читателями, подчеркну еще и еще раз: NHL 2000 практически ничем не отличается от предшественников. Если бы не процесс создания игрока и режим карьеры, то «практически» следовало бы заменить на «совсем». Вопрос – покупать или нет – решается просто. Если на протяжении всего прошлого параграфа вы с наслаждением предвкушали, какие звуки будете вставлять, она ваша. Если же созерцание собственной физиономии по ту сторону монитора вам совершенно безразлично, а всех вышеперечисленных «обновлений» недостаточно... Что ж, NHL '99 смотрится ничуть не хуже.

Закончу на той же ноте, с которой и начал. Не знаю, как вы, а я за последнее время серьезно охладил к спортивным симуляторам. Каждая следующая игра захватывает меньше, чем предыдущая. Объективно – проекты становятся разнообразнее и интереснее. Субъективно – все со временем успевает надоесть. И, похоже, от следующей части хоккейной серии EA Sports я буду ждать ответов только на два вопроса: о поддержке «геометрических» ускорителей и названии игры. Согласитесь, NHL '01 – не звучит.

СОВЕТЫ

Итак, начнем с самого интересного и сложного – с процесса создания персонажа. Ибо если не подходить к этому со всей серьезностью, то можно получить просто устрашающие результаты, способные навсегда отбить интерес к подобному занятию в частности и к моделированию вообще.

Для начала, разумеется, понадобится фотография. Желательно ваша. Впрочем, это не так принципиально: подойдет любой снимок, главное, чтобы лицо было, отчетливо видно и не искажено (злая ухмылка, конечно, смотрится забавно, только компьютер вряд ли оценит, наградив вашего Alter Ego на удивление кривым лицом). При желании (и возможности) можно обработать в каком-нибудь графическом редакторе, сгладив освещение и убрав неравномерную окраску кожи (побочный эффект при сканировании мелких изображений). Затем любой файл с разрешением .bmp, .jpg, .png или .fsh (главное, чтобы не больше 4 Мб) кидаем в директорию \user\faces из каталога с NHL 2000. Пока все просто – создаете игрока и импортируете нужную картинку. Развлечение начинается позже, в момент подгона «скина» под модель. Начнем с овала лица. Главное в этой операции – полная симметричность и прямота линий, дабы уши не покрылись густым волосным покровом. (Вполне типичная ситуация на первых этапах. У меня на «винте» целая коллекция подобных мутантов, может, стоит выложить на следующий компакт-диск?). Ладно, две нижние точки – на подбородке, две средние – на скулах (мысленно продлите уголки рта), три верхние образуют прямую линию ровно по середине лба. Таким образом, мы полностью описываем подбородок и надбровную часть лица, срезая уши и волосы. Теперь – глаза и нос. С первыми вроде все понятно: если не хотите быть похожим на Микки-Мауса или фаната аниме, то обводите глазное яблоко по внутренней линии, стараясь сделать его размер минимальным. С носом сложнее, но выполнимо: создаем треугольник с вершинами в двух противоположных краях ноздрей и центре «пятачка». Осталось самое последнее – рот. Просто описываем линию губ и ниче-



го, кроме нее. Желательно, чтобы все получилось симметрично, однако здесь много зависит от исходной фотографии – лучше подобрать ту, на которой вы не особенно улыбаетесь.

Со звуком все гораздо проще: записываете любое сообщение в формате .wav и забрасываете в директорию \user каталога NHL 2000. Качество не играет принципиального значения, главное – размер. Оригинальный файл не должен быть больше 1 Мб, а появившийся после прослушивания через опции в самой игре аналогичный с расширением .bmk обязан быть меньше 50 Кб. Дальше выбирайте нужное сообщение и уже в игре, после забитого гола, нажимайте одну из клавиш управления. Родители в шоке, соседей уносят. Да, и не забывайте пользоваться тем, что исходник может быть любым: в моем случае NHL 2000 играет гимн СССР и усердно цитирует Вени-Пука.

Теперь самое время определиться с параметрами вашего красавца. Лучший вариант – остановить свой выбор на какой-нибудь отдельной специализации и «прокачивать» именно ее. И в самом деле, зачем техничному снайперу повышенная агрессивность и умение драться? Однако тут есть одно «но»: общий рейтинг, по которому и определяется «стоимость» вашего спортсмена, всегда выше у универсалов. Тем более что развиваются те характеристики, которые постоянно используются. Т. е. если вы у форварда изначально поставили меткость на 99, то развить ее выше 100, равно как и поднять защитные навыки, он явно не сможет. Получается замкнутый круг: лучше выразить себя в команде и принести больше пользы может «специалист», а быстрее прогрессировать будет «универсал». Выбор, как всегда, за вами. Только в любом случае не забудьте сделать своего персонажа помоложе (идеал: 17–19 лет), так он будет совершенствоваться гораздо быстрее.

Теперь поговорим о чемпионате. Отыгрывать все 10 сезонов сложно, поэтому вы все равно будете пользоваться возможностью симулировать матчи. Дам один совет: не злоупотребляйте ею, особенно если есть тайное желание заработать для своего виртуального «я» какой-



нибудь красивый кубок (например, самого результативного игрока лиги). При достаточно сильной команде перехватывать у нее управление можно не чаще 4 раз в месяц – конечно, если вы не идете на абсолютный рекорд. А вот играть «матч всех звезд» самому нужно обязательно, особенно если ваших игроков пригласили в состав команд-участниц. Действуем просто: начинаем матч, переходим в режим тренера и быстренько меняем всех присутствующих на доступных своих. Пусть это и может привести к проигрышу (ха! кто здесь умудряется проигрывать компьютеру?), однако рейтинг участвовавших в матче хоккеистов сильно возрастет. И еще кое-что о симулировании (или все-таки симуляции?): не забывайте, что степень сложности для него устанавливается отдельно и не зависит от общего уровня игры.



Не пользуйтесь без особой необходимости функцией Sim to Date: таким образом вы не сможете отслеживать травмированных игроков, а компьютер делает это исключительно плохо. Практически каждый матч приносит новых больных, и нормальная, в общем-то, для NHL ситуация, когда к началу плей-офф полсостава просто не в состоянии выйти на лед, присуща в некоторой степени и игре. Конечно, для достижения максимальных результатов неплохо было бы все замены делать са-



мому, «ручками», однако если подобное поведение вам претит, то уж лучше потратить несколько лишних секунд и зайти в меню Edit, выбрав там вариант Best Lines вместо Fill Lines. В последнем случае компьютер просто заполняет свободные места в пятерках первыми попавшимися игроками, не утруждаясь особо о месте возвращающихся в строй лидеров команды. Кстати, если вы «прокачиваете» исключительно свое виртуальное «я», то не забывайте время от времени возвращать себя в первое звено во всех возможных ситуациях (даже в сугубо защитную тройку или вместо дополнительного форварда). Конечно, общий результат будет заметно хуже, но кому он нужен, если есть возможность стать в первый год лучшим начинающим игроком лиги?!

Если же гонитесь за командным результатом, то обязательно занимайтесь торговлей. Главное – определитесь, кто вам все-таки нужен. Подсказка советника – это хорошо, но основное правило та-



кое: просто старайтесь подбирать подходящих игроков всех ампу. Идеальный вариант, когда в первых двух звеньях на каждой линии есть по «звезде». На предложения компьютера старайтесь не обращать внимания, они по большей части неадекватны. Однако иногда удастся выгодно обменять какого-нибудь новичка на известного «старика», тут же кому-нибудь его и «столкнут».

Очень пристально нужно следить за уходом игроков «на пенсию», так как они почему-то не любят об этом предупреждать. Ситуация, когда вы в начале сезона вдруг осознаете, что лишены практически всех основных игроков, вполне реальна. Также со всей серьезностью относитесь к draft'у и подписанию контракта со свободными игроками. Во время вербовки начинающих берите не тех, кто мог бы пригодиться (если вы играете нормально и регулярно выходите в плей-офф, все равно таких не будет), а тех, у кого общий индекс мастерства выше – таких всегда можно будет выгодно обменять. Когда же будете искать свободных игроков, то обращайте внимание больше на известные имена – иногда на этом рынке можно найти отменных кандидатов на место лидера команды.

С чемпионатом вроде все, остались только два совета: капитаном назначайте хоккеиста с максимальным Leadership и приличным опытом и регулярно почитывайте местную прессу – обо всех интересных контрактах и травмах ведущих игроков соперничающих клубов обычно узнаешь именно оттуда.

Теперь о самой игре. Во-первых, с самого начала установите максимальный уровень сложности, не портите себе удовольствие от побед, доставшихся с трудом, и спасительных ничьих.

Во-вторых, как можно больше тренируйтесь в освоении главного приема – выхода один на один с вратарем. Если вам удалось уйти от защитников, то при достаточно высоких характеристиках виртуального хоккеиста дальнейшее довольно просто: в полутора метрах от вратарской зоны уклонение в одну сторону, потом финт в противоположную и одновременный бросок с ударной руки (особенно эффективно при специализации игрока на кистевых приемах). При меткости выше 95 результат должен быть приблизительно таким: один выход – один гол. И не меньше!

Если же все мастера отдыхают на скамейке или валяются под ней без сознания, то можно попробовать и удар в одно касание – одновременное выполнение паса и броска. Единственная рекомендация здесь – попытаться «растачить» вратаря по разным углам и не дать вовремя среагировать на шайбу с противоположной стороны.

Последний вариант (и, как ни странно, весьма действенный) – максимально сильно бить с синей линии. Странно, но вратарь очень часто пропускает подобные удары – видимо, сказывается введенный ЕА алгоритм случайных ошибок. Ну-ну.

Основа всего при игре на высоком уровне сложности или с человеком – защита. От грамотности тактического построения зависит многое, но большинство ошибок связано с неправильной сменой линий. Поэтому, только если вы не играете в самом «сжатом» режиме, всегда берите ее под свой контроль.

Чтобы не оставаться в меньшинстве, запомните одно простое правило: удар и толчок (пусть даже сильный) вызывают в компьютерном судье меньше раздражения, чем задержка. Пользуйтесь. Это ведет и к травмам противника.

Перед началом чемпионата сразу же определитесь со своим отношением к дракам. Конечно, это красиво и здорово улучшает однообразный процесс, к тому же иногда позволяет коренным образом переломить ход игры в свою пользу, однако очень часто не вовремя начавшийся поединок срывает удачно развивавшуюся атаку. Да и дисквалификация тоже ни к чему хорошему не приводит – в итоге со временем придется пропустить одну-две игры в качестве штрафа.

И, наконец, последний на сегодня совет. Всегда используйте ускорение и не волнуйтесь о том, что игроки быстро устают: поверьте, хорошая скорость на льду себя еще как окупает.

Дмитрий Бурковский



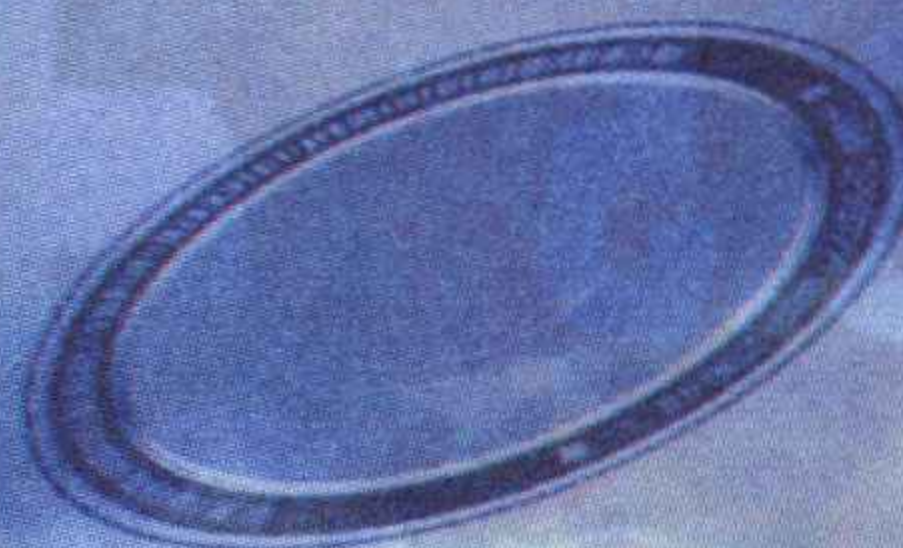
APK
СИСТЕМ

ПРОИЗВОДСТВО CD,

CD-ROM, Video CD

Москва, ул.Новослободская, д.14/19, стр.7, оф. 311

E-mail: matimex@morbank.com



(095) 978-2676 / 978-5644

Бэкграунда маловато и
технически слабовато.
А так – очень ничего

Разработчик: NMG
Издатель: NMG
Выход: сентябрь 1999 г.
Жанр: RTS
Требования: P-166, 32 Mb

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ

Вы слышали про «Ацтеков»? Захват индейскими племенами Европы и конфликт с могущественной империей Россов, подчинившей себе Скандинавию, Швецию и еще здоровый кусок земной поверхности – в общем, все то, что не захватили китайцы. Еще модный года два назад жанр RTS, бредовый вплоть до чумового сюжета – все так, как надо. Он вышел и не потерял своего обаяния. Молодцы, NMG! Если судьба Dominion'a и ждет «Ацтеков», то не из-за качества, а из-за какой-то «невструйности». Непростительное это качество для RTS'ок – «невструйность». Вне струи они не живут – слишком соревнование серьезное. А от того, что игра российская, кому легче? «Вон товарищи вполне лицензионные версии весьма модных игрушек в jewel box'ах выпускают. А тут – коробка. Дорого», – говорит Игорь Власов, и он, нехороший человек, ведь прав!

В ЖАНРЕ «АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ИСТОРИИ»

В общем, история такая: как уже было сказано, в воображении, еще более воспаленном, чем воображение академика Фоменко, также занимающегося вопросами альтернативной истории, ацтекские полчища захватили Европу, переняли исконно европейский секрет изготовления пороха и прицелились на Россов. Россы были

противниками серьезными, подготовленными, и устроить им блицкриг (blitzkrieg) при самом горячем желании не удавалось. Надо же было такому случиться, чтобы толкового юношу Петра Хвостова, недавно получившего звание десятника, отправили служить на захолустную заставу где-то «ф Скантинафии» именно тогда, когда ацтеки решили все же начать конфликт. Петр решительно закрыл ворота заставы и в дальнейшем также не раз отличился, за что и получил несколько повышений. В какой-то момент наши (извините, Россы) стали понимать, что без союзника им с ацтеками не справиться, и именно Петру была доверена высокая честь провести хитрую операцию по привлечению в качестве союзника китайцев: две-три вырезанных китайских деревни и флажок посередине площади с надписью «предете мстит – убем. Ацтеки» – и дело в шляпе. А потом Петр побывал в чреве секретного оружия ацтеков – подводной лодки... В общем, судьба его была переплетена с этой войной, как у Фродо – с кольцом. Вот руками Петра Хвостова вы и будете прославлять Росскую империю – почему-то только руками Петра Хвостова и только Росскую; кампаний за другие стороны нет.

Сюжет, конечно, дело хорошее. Непонятно только, почему было все это не докрутить? У игры очень хорошо написан ману-



ПРОБА
8.5

аль; есть пара забавных вещей вроде усиления инквизиции у ацтеков и упомянутого европейского секрета пороха; еще есть ролики; только всего этого мало. В смысле, не роликов мало, а идея как-то не развита. Нет, честно придуманы названия юнитов, честно соблюдена логика в тех же роликах, все старательно, но мало. Деревья, что ли, какие-нибудь неправильные посадили? Сделали бы внутриигровую энциклопедию. Не выжато из идеи все, что можно, впрочем, это не недостатки, а скорее свидетельство достоинств. Хорошо, но мало.

С роликами глупее. Вот там недоделанность видна откровенно. Неровные они: никуда не годится введение и очень хороши следующие три. Проходишь до второго диска – и опять что-то вкривь-вкось. Это техническая сторона. С историей, в роликах излагаемой, тоже все не здорово: ну, положим, законченности мира от стратегии никто не ожидает. Не очень понятно, что такое тайный указ и почему он нас может разжаловать, ну и ладно. Но почему два пленника с легкостью бегут из ацтекских каменоломен? Без всяких объяснений садятся на парусник, и полетели? Как они выбрались из места, где, по заверению главного ацтека, через неделю работы забываешь, зачем нужны женщины, а через две недели и с мужчинами... В общем, из жутких каменоломен? Конечно, если двух спецназовцев бросают в одну камеру, это серьезно. Но хотя бы пару погнутых решеток! Труп охранника или разбитую физиономию! Что-нибудь!

Нет. Никаких излишеств. Выбрались, и точка. Как говаривал бессмертный Данко, «не распыляйте усилия». «Сегодня ночью бежим? – Бежим!» Побежали. Уплыли на паруснике. И заодно в том же ролике доплыли и разбили врага, уже замахнувшегося на родимую «скантинафскую заставку». Полный цикл.

«ДЕЛО ПЫЛО В ПЕНЬКОФЕ»

Ролики-то, в общем, приличные; не все, но приличные. Чего ж я так придираюсь? Так ли важен, в конце концов, сюжет в стратегии?

Дело в том, что именно история подчеркивается разработчиками в первую очередь. История выпячивается и выпихи-



вается на поверхность. У вас «Ацтеки» с чем ассоциируются? С оригинальной системой боя или с отличным гоном? Вот. А выпячивать бы следовало другое, и есть что выпячивать.

Система в «Ацтеках» следующая: на карте расставлено несколько столбов, вокруг которых можно строить города. Из столбов за определенную сумму наличностью выпрыгивают базовые юниты. Столб можно преобразовать либо в деревню, либо в город, либо в крепость.

Ресурсы добываются размещением вокруг столбов площадок, называемых в городах шахтами, в деревнях – шахтами и фермами (скажем, у китайцев – не фермами, а плантациями, но это уже детали). Крепости ресурсы вообще добывать не умеют. Поставленная шахта (и ферма – далее без уточнений) добывает ресурс не останавливаясь и не истощая природные запасы. Эффективность добычи зависит от почвы, на которую посажен объект: на угле сады разводить вам не дадут. Деревня приносит большой доход, но порциями; шахта работает постоянно и понемногу; шахта дешевле и занимает существенно меньше места.

Кроме способов добычи ресурсов, деревня и город различаются производимыми типами войск. В деревне можно выращивать животных; в городе – строить машины. Крепость – штука универсальная: там и биозонаездника соорудить можно, и установку залпового огня «Повелитель».

Количество столбов на карте ограничено. Территория вокруг столба, на которой можно стро-

ить, тоже ограничена. Дальше понимаете сами: сколько столбов накинано, столько экономики и будет. Новые поселения строить нельзя. Безграничных баз не бывает.

Теперь самое интересное. Город можно захватить. Для этого надо вынести всех находящихся рядом солдат противника и снести все вышки. И здания, которые в обычном режиме вы можете крушить, при захвате переходят к вам. Вот, собственно, и стык экономической стратегии с боевой, вокруг которого крутится игра. Например, такая история: внизу наша база, наверху два города, которые можно захватить, а еще выше – основной враг. У врага – масса войск. Удерживать оба «средних» города можно с трудом – слишком много атак. Делается следующий ход: сразу захватываются оба города, один развивается, а во втором, находящемся на стадии «столба», штампуются базовые юниты. Чтобы не простаивал. И чтобы враг не пользовался. Потом при первой же атаке противника вы отдаете этот город и через время, достаточное для апгрейда и строительства двух ферм, захватываете обратно. Безо всяких вложений вы получаете апгрейженную базу и два источника ресурсов, а это в сумме приблизительно равно 15 базовым юнитам. Построить после этого башни, которые практически обеспечивают победу в миссии, не составляет труда. Да и вообще марш-бросок в начале миссии может дать вам сразу жирный кусок ресурсов, так что перебоев с выдачей войск на-гора уже не будет.

ОБ ИНТЕРФЕЙСЕ

В каждом городе вы можете строить одновременно только одну вещь – как в C&C; при этом, очевидно, можно строить в разных городах одновременно. Если для



«постройки», скажем, жреца – простим эту вольность? – требуется храм, то достаточно, чтобы этот храм был в одном из городов, а в том, где будут «производиться» жрецы, были хотя бы казармы. Более того: если в контролируемом вами китайском городе есть оружейная мастерская, то в русском городе вы можете делать «Змеев Горынычей». Системы залпового огня. Но про юниты позже.

Большим плюсом является возможность делать очередь на постройку из 50 заданий, не считая строящегося. Большим минусом является то, что с этой очередью работать по-человечески нельзя – только тупым щелчком. Если ты захотел 50 топорометов, а потом вдруг понял, что не худо бы и шахты построить, то каждый заказанный топоромет нужно будет отменять отдельно. А потом заново заказывать – по одному.

Плюс – возможность переключения режимов поведения, да еще и вынесенная на основную панель. Минус – то, что при выделении нового отряда включается автономный режим поведения, далеко не всегда толковый. Да, всякое выделение группы юнитов приводит к появлению отряда – на интерфейсной панели возникает соответствующий значок. Теоретически это здорово: позволяет не думать о нажатии всяких Ctrl + 1 и пр. Практически при выборе в разгар боя небольшой группы для поручения ей отдельного задания отряд распадается, и дать ему команду организовано отступить уже нет возможности. То есть возможность есть: выделяешь его снова и шлешь прочь из боя; но тогда включается автономное поведение, а это тихий ужас (см. ниже).

Продолжаем. Плюс в том, что можно сыграть любую миссию из уже пройденных. «Старкрафт» наследил. Минус – двойной

щелчок (он же клик, он же тык) не работает. Сначала выбрать миссию, потом нажать «Начать». Сначала выбираем сейв, потом жмем «Загрузить». И так постоянно – к плюсу прилагается минус. Когда больший, когда меньший, но все время есть какая-то недоделанность. Да и вообще: почему при таких замечательных и разнообразных юнитах нет возможности указывать приоритеты атаки? В сочетании с привычкой войск приобретать самостоятельность при выделении ситуация получается вообще веселая: стоит выделить группу жрецов, и они уже атакуют тех, кого хотят атаковать они, а не я. Даже если успеешь включить ручное управление, получится тоже не очень-то хорошо: жрецы вынесут цель и потеряют всякую самостоятельность. Отвечать на удары будут только те, кого бьют; соседи будут ждать руководящих указаний. Все это, конечно, преодолимо; но почему было не сделать приоритеты? Не настолько лихорадочная игра, чтобы игрок не успевал их установить; а как бы помогло!..

ТРУДНЫЕ ТРОПЫ

Боевая система точно та же. Со времен С&С не произошло ничего нового. Только все юниты восстанавливаются. Живые – быстро, техника – условно. Вы играли в Jurassic Wars?

С одной стороны, регенерация – это хорошо. Скажем, вертолеты (они же в конкретном случае орлы) сбить теперь непросто. С другой – в одной из миссий мало того, что приходится отслеживать этих чертовых орлов, нужно еще и строить здоровую тусовку стрелков, чтобы посбивать летунов за один



заход. Все это в рамках отстрела последнего вражеского юнита. На уже выигранной карте. Кстати, почему эти орлы летают все время по одному и тому же маршруту, если так хотят выжить? Я понимаю, что они по нему всю миссию летали, но можно было подумать о том, чтобы в момент, когда все уже понятно, они хоть какую-нибудь активность проявили? Слетелись бы на заклятие, что ли, или убежали до последнего. В общем, это к разговору о плюсах и минусах.

AI не блещет. Единственное, на что способен, – толково вести себя в схватке. Сие не касается некоторых орудий, стреляющих разрывными: они умудряются положить не только часть наших, что, в общем, привычно, но и себя самих. Догадаться, что кидать в подошедшего к тебе вплотную воина бомбу не стоит, – нет, это не про нас! Четыре «Единорога», стоящих чертову уйму денег, благополучно заваливают атаку, если идут в нее одни, а если добавить подкрепление, то они и его с собой унесут. Но это исключение: в остальном можно оставить город на попечение AI, и он реализует оставленные войска не худшим образом. Вот когда доходит до pathfinding'a...

Есть такая разумная «фишка» – отряд не растягивается при больших переходах по всей карте, а ждет наиболее медленных участников. Мало того, что эта «фишка» оказывается очень кстати, когда вы посылаете группу бизонов на помощь атакуемому городу и через какое-то время обнаруживаете, что бизоны передвигаются короткими перебежками (забавнейшее зрелище. Так честно топчут!), поскольку в группу затесался один жрец. Мало этого! Почему-то весь разум отключается, если, не дай Бог, одна из двух начинающих атаку на вражеский город групп стоит около поворота реки. Отдается приказ об атаке, все сбиваются в кучу, половина отряда бежит на город, половина – отступает за этот самый поворот. К моменту, когда первая половина вступает в бой, вторая очухивается и прибегает к городу аккурат под выкос большей части первой. Сдается мне, что если бы разные отряды не стремились сбиться в кучу, то все это было бы попроще. Кстати, еще бывает хорошо, когда в начале миссии ты хочешь куда-то быстро побежать, а вся выделенная тусовка сначала сбивается в собственный



центр, а потом уже вспоминает об указанном направлении. Особенно здорово, когда кто-нибудь один стоит совсем в отдалении и серьезно перетягивает этот самый центр на себя. Ну, может, слегка утрирую, но очень уж раздражает.

Отступать AI не умеет в принципе. Помнится, в KKND войска убегали, если несли серьезные потери. Зачем нужна система моделей поведения и способность юнитов к регенерации, если не предусмотрена возможность дать им установку на отступление? Более того: юниты, уточняя, даже на приказ отступить не всегда реагируют – стоит их задеть, и они делают круг и возвращаются к врагу. И так далее.

Чего я бурчу? Что из этого я не видел во всех остальных стратегиях? Где, собственно, войска не ведут себя так, как будто кто-то кинул на них Berserk'a, и не бросаются на все, что стреляет или посягает на здоровье иными способами? Где интерфейс – само совершенство, и чего ни пожелай, все можно? Почему «Ацтеки» должны совершить переворот? Да потому, что RTS – жанр вылизанный, представителей его – море, и не должна игра, вышедшая, когда уже отголоски бума в жанре стихают, повторять ошибки предшественников. Она должна быть лучше, потому что уже есть другие. И особенно обидно, что вся это ерунда не вылизана в игре с небезынтесной системой и такими юнитами!

ТОПОРОМЕТОМ – ПО БЕЗДОРОЖЬЮ!

Юниты практически вне всяких похвал. Во-первых, они действительно разные у разных рас; наполовину (то есть отчасти дублируются), но разные. Во-вторых, хоть я и склоняюсь к тому, что сочетание упомянутых топорометов «Вепрь» с упомянутыми ацтекскими жрецами – сочетание практически непобедимое, но ведь только практически! Подавляющему большинству юнитов можно найти разумное применение – даже у вас есть доступ ко всем. И играть этой разномастной толпой – а не связкой «рыцари-маги» – интересно. И стратегические ходы можно находить. И когда ацтекские «Зверобой» с легкостью выносят тех самых «Вепрей», оказывается, что пехоте тоже можно найти применение. И замена тактики может привести к победе в ситуации, когда



один за другим отряды разбиваются об оборону врага. И этот самый «Зверобой», как выясняется, будучи в одиночестве, с легкостью выносится одним ниндзя. Одним. Это младший юнит у китайцев. «Зверобой», сам одним выстрелом сносящий боевую машину, просто не успевает повернуть как-бы-турель в сторону ниндзя. А десяток ниндзя можно снести тремя топорометами. Но топорометы стоят дорого и строятся долго – в общем, нормальная стратегия.

Потенциал здесь есть. Конечно, насколько этот потенциал серьезен, можно проверить только в multiplayer'e, а я пока что говорю «за синглплеер». И вряд ли игра станет культом в клубах, хотя... Скажем так: российские игры сейчас – как российский кафель или еще что-нибудь лет 15–20 назад. Вот – крутое, вот – наше. Наше – это здорово, но не крутое. До сих пор ведь актуальна фраза «наконец-то российские разработчики сделали продукт мирового уровня», уже меньше, но актуальна. И недоверие такое есть: ну, это, конечно, все здорово, но не порубиться ли нам в тот же StarCraft? Так вот, есть у меня подозрение, что если бы купили клубы себе «Ацтеков», то можно было бы с удовольствием проводить время. Ну, может, не такой спорт, как StarCraft, но с большим удовольствием. Есть же игры в турнире и игры «по фану». «По фану» «Ацтеки» вполне хороши. Есть там где развернуться. И rush упрощен, и защиту серьезную организовать реально. Есть у меня такое подозрение.

Хорошая игра. Сочетание разнообразных юнитов с атмосферой, с русским текстом

и симпатичной графикой – сколько бы тут мнения ни расходились, а графика симпатичная. Старая, но симпатичная. И юниты нарисованы весьма неплохо. С AI справиться можно – в конце концов, хоть из-под обстрела юниты уходить и не умеют, но дорогу-то по карте находят. Управляем AI. И музыка очень неплохая. Много и качественно. С эффектами хуже, но терпимо. С криками – та же история. Привыкаешь.

Впрочем, все-таки слабо. Странно как-то: такие озвучки мультиков, и абсолютно не можем освоить игры. Неестественно все как-то звучит, кого к процессу ни привлекай. То ли актеры в текст не могут поверить, то ли не видят, что озвучивают...

«ОПТИМИЗМ»

И все равно: придирки делаются ради того, чтобы показать, где «Ацтеки» не дотянули до совсем серьезной игры. До события. Они остаются неплохо сбалансированной стратегией с забавным сюжетом, играбельной в singleplayer'e и, скорее всего, играбельной в multiplayer'e. Одним из лучших подарков на какое-либо событие среди продуктов российских разработчиков. Я в нее играл с удовольствием и не считаю такой подарок недостойным. NMG все равно молодцы, а вот если бы еще все мелочи вылизать... Или выпустить пораньше. На год или полгода. Хороших им продаж, дабы в следующий раз еще лучше было. Впрочем, говорят, там уже Hired Team...

P. S. Да, тормоза жуткие. P-200 и 64 Мб – на больших картах играть невозможно. Аж апгрейдилися.

Тормоза – это, конечно, безобразие. Наши слоны подкачали.

Константин Инин



Ее можно любить и
ненавидеть.
Но не играть в нее
нельзя.
Потому что это — C&C

Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Electronic Arts
Издатель в России: SoftClub
Выход: август 1999 г.
Жанр: стратегия в реальном времени
Требования: P-166, 32 Мб

Графика: ★★★★★★★★★★
Звук: ★★★★★★★★★★
Играбельность: ★★★★★★★★★★

ПРОБА
9.6

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

ВОСХОД ТИБЕРИУМНОГО СОЛНЦА

Это игра, которую ждали. Ждали давно и прощали то, что ее выход все откладывался и откладывается. Надеялись на революцию в жанре из-за потрясающего воксельного движка, который на все лады расхваливала Westwood, обещая доселе невиданные возможности и незабываемые переживания в ходе игры. И этому верили, потому что хотелось верить. Да и как не поверить компании, которая в 1995 году произвела настоящий бум, выпустив первую часть Command & Conquer под названием Tiberian Dawn. Именно с этой игры началось настоящее «летоисчисление» жанра real-time strategy (RTS), мгновенно ставшего суперпопулярным. Настолько популярным, что даже стало тошно от безудержного копирования и клонирования. Рынок буквально захлестнула волна серой продукции, на фоне которой удалось выделиться лишь немногим действительно достойным играм, ставшим хитами. Вспоминается в первую очередь Total Annihilation и Age of Empires (в меньшей степени — KKnD и Dark Reign). Ну и, конечно, прошлогодний хит — StarCraft, который умудрился стать таковым, не внося ничего принципиально нового в жанр RTS, попавший в долгую полосу застоя.

Итак, Tiberian Sun — как «луч света в темном царстве» жанра, погрязшем в застое? Суждено ли ему стать таковым?

КЕЙН ЖИВ!

Минуло 20 лет со времен первого крупного конфликта между почти правительственной организацией GDI и Братст-

вом NOD в сфере контроля над добычей тибериума — странного минерала, ставшего эквивалентом валюты в будущем Земли. Тибериум не стал «панацеей от всех бед», совсем наоборот: странный минерал, занесенный из космоса метеоритом, оказался весьма губительным для земных форм жизни, так как вызывал необратимые мутации. Обнаружили это достаточно поздно, когда тибериум уже прочно «ввел



ся» в экологию Земли и начал безудержно распространяться, захватывая все новые области. Все население Земли стали спешно эвакуировать в приполярные области, где тибериум не растет.

Руководит эвакуацией все та же организация GDI, штаб-квартира которой находится на орбитальной станции «Филадельфия». Кроме того, «бравые парни» из GDI лихорадочно ищут средства, дабы воспрепятствовать распространению тибериума. Словом, дел невпроворот. А тут вдруг оказывается, что лидер NOD — Кейн, считавшийся погибшим в конце первой тибериумной войны, на самом деле жив-здоров и успешно проводит свои чудовищные эксперименты по созданию новой расы сверхлюдей. Кейн использует радиационные свойства тибериума и уже вывел целую породу киборгов. Планы Кейна противоположны планам GDI: не препятствовать распространению, а распространить тибериум по всей Земле.

Но все дело этим не ограничивается. Есть еще и «третья сила» — мутанты, жертвы тибериумного излучения, позабытые всеми. Они и называют себя Забытыми (Forgotten), живут те-



перь под землей и агрессивно настроены по отношению к остальному роду человеческому.

WESTWOOD – HOLLYWOOD

Что же, интрига первоклассная, впору снимать фильм. Что Westwood и делает, нанимая двух профессиональных актеров. Одного зовут James Earl Jones, второго – Michael Bein. Первый играет генерала Соломона (командующего войсками GDI), второй – его помощника Майка. Этот «фильм» режут на отдельные ролики и показывают перед началом каждой новой миссии.

Конечно, «фильм» есть за что поругать и с точки зрения сценария, и с точки зрения актерской игры. Но мы ведь играем в игру, не так ли? Для нас этот «фильм» – всего лишь довесок к игровому процессу. Мы же игроманы, а не киномены, и для нас гораздо важнее, чтобы заставки органически вписывались в игровой процесс. И здесь все в порядке: видеоролики «плавненько перетекают» в собственно игру. Есть даже некоторый выбор, прямо «как в жизни». Например, вам приказывают уничтожить сильно укрепленную базу противника. Можно, конечно, сразу же ринуться в бой, а можно сначала пройти дополнительную миссию, чтобы взорвать гидроэлектростанцию и тем самым обесточить ту самую базу противника, что сильно облегчит дальнейшую игру. Или другой «жизненный» пример. Поезд противника с ценным грузом застрял перед разрушенным мостом. Вы можете попытаться захватить поезд с помощью лишь небольшого разведывательного отряда. Если не успеете это сделать (а поезд уйдет, как только починят мост) – не беда: вам дадут возможность построить собственную базу и «доставать» поезд на вражеской базе, куда он уже успел уйти.

3D-РЕВОЛЮЦИЯ? НУ-НУ...

Переходим к самому главному. Да, с вокселями не обманули: воксельная местность и воксельная техника; правда, солдаты – спрайтовые. И что это дает?

Должно давать реалистичность – настоящую трехмерность, как при использовании полигонного движка (например, в Total Annihilation). И что мы видим? Трехмерные объекты действительно ползают по трехмерной поверхности. Ну и что? Нам обещали гораздо большее: что эту самую поверхность можно буквально «пахать», что это будет «живое поле боя» («living battlefield»), меняющееся до неузнаваемости в ходе сражений. Словом, как на настоящей войне, когда мощным взрывом можно снести гору, обрушить отвесный склон, сделать проход в непроходимом ранее месте, навести понтонный мост и пр.

Что же мы имеем? Максимум – если артиллерийская установка пару раз попадет в одно и то же место, то образуется воронка. На этом все. Даже не надейтесь обрушить отвесный склон, дабы сделать его пологим. Это у вас не получится, сколько



бы вы по нему не долбили. Единственный вариант – если разработчики предусмотрели в этом месте секретный проход, который вскроется с первого же выстрела. Так что вы сможете пройти лишь тем, где это задумано разработчиками. Про обещанную свободу можете забыть. С мостами та же история: мост либо есть, либо его нет. Он стоит там, где его поставили разработчики. Можно только разрушить либо починить его (и то и другое можно делать хоть до бесконечности). Единственная необычная «фенечка» – здания при взрыве разлетаются на мелкие осколки и каждый осколок может нанести повреждение, упав на рядом стоящее здание или юнит.

Обещали также, что будет потрясающе красиво. Действительно красиво, но не настолько, чтобы можно было говорить о качественном скачке. Да, есть плавная анимация, приятная игра цветов... только в этом отношении TS ушел не так уж далеко от того же StarCraft'a. Правда, спецэффекты гораздо лучше: яркая гамма взры-

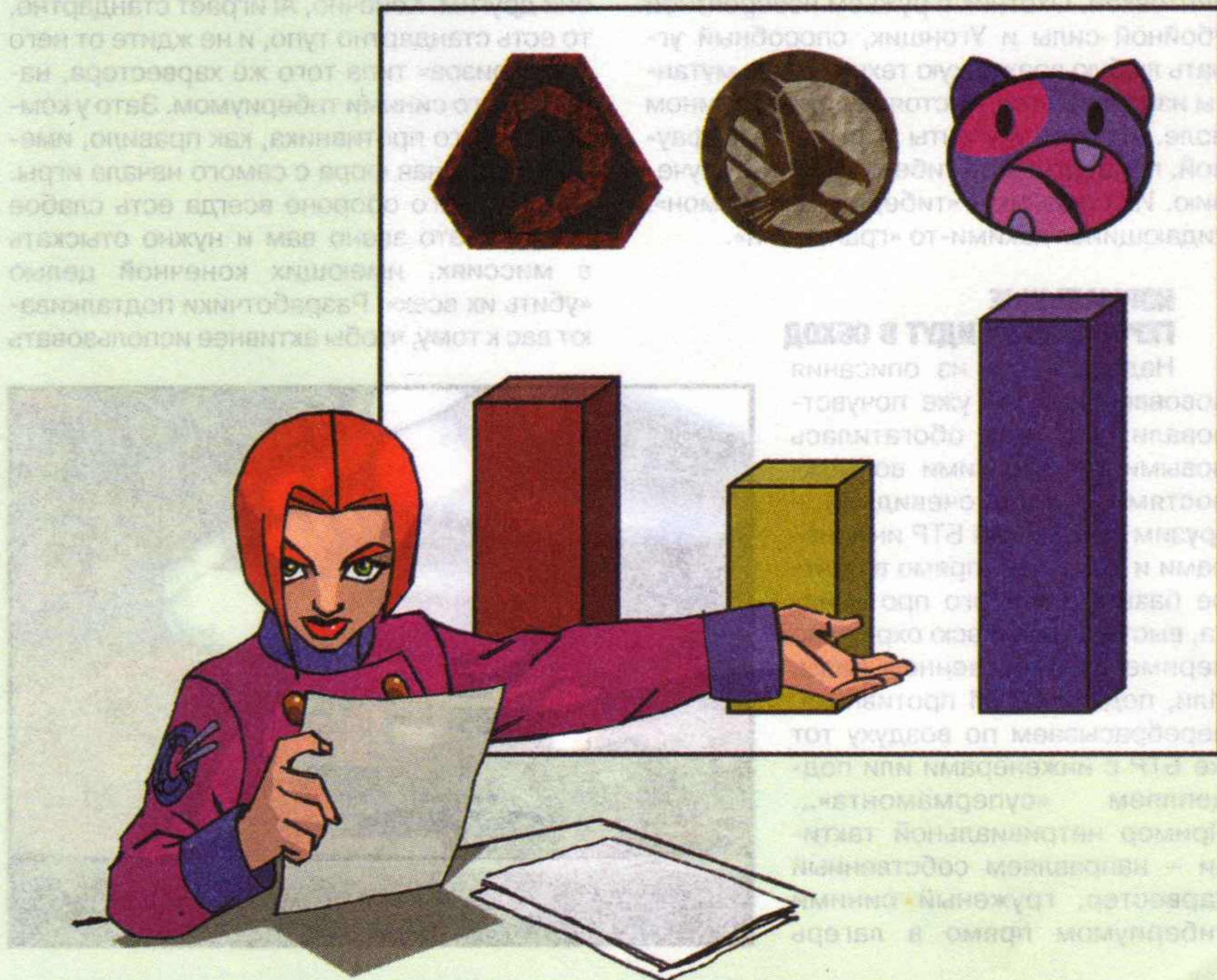
вов, клубящийся дым из подбитой техники, языки пламени огнеметов...

Ладно, с «революцией» все понятно, далее пойдет стандартный разбор.

У НИХ – ПОДЗЕМНЫЙ БТР, А У НАС – ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ

Теперь о «расовых» отличиях. Они стали еще более полярными, четче отражая суть той и другой организации (их идеологии, политики, если хотите). Братство NOD – «нехорошие» ребята, которые привыкли действовать скрытно, исподтишка, нанося неожиданные удары в спину или устраивая диверсионные акции, «невидимо» присутствуя в мире. И вот вам: вдобавок к танку-невидимке у NOD появились две подземные машины – танкоогнеметчик и БТР, которые могут передвигаться под землей, внезапно «всплывая» на поверхность. Противник же, в лучшем случае, может только засечь подземное движение с помощью мобильных радаров, но ничего не может сделать, пока машины не «вынырнули». Концепция «невидимого присутствия» доведена у NOD до совершенства: теперь Братство может строить специальные генераторы, укрывающие их базы от взгляда противника.

Появилась у NOD и авиация: весьма хиленький вертолетик «Гарпия» и «Баньши» – летательный аппарат нового поколения, похожий на летающую тарелку. Только в воздухе по-прежнему доминируют «бравые парни» из GDI: к их легендарному истребителю «Орка» добавился «Орка»-бомбардировщик и транспортный самолет, способный в мгновение ока перебросить



на другой конец карты любую единицу техники. Словом, концепция GDI – «мобильность и быстрое реагирование» – получила свое дальнейшее развитие. И не только в воздухе. Их БТР стал амфибией и может переправляться по воде «аки посуху». Появились у GDI и танки на воздушной подушке, которым вода – тоже не преграда. Развилась и концепция «Defense» (вторая буква в аббревиатуре GDI). Теперь GDI может окружать свои базы защитным полем, не пропускающим никакие юниты (правда, под поле можно «подкопаться»). Есть и медик, лечащий всех раненых солдат.

Саморемонтирующиеся танки-«мамонты» исчезли из вооружения GDI. Зато им на смену пришел супертанк (скорее даже Mex) следующего поколения – Mammoth MK II с мощнейшим оружием и толстенной броней. Это настоящий суперъюнит, поэтому разрешается иметь одновременно не более одного такого «супермамонта».

У NOD появилось ракетное оружие, причем двух видов: кластерное и химическое. Сырье для химических боеголовок добывается специальными «харвестерами» из тибериумных «жилок» – это какой-то особый род тибериума, возможно, «сорняки», остающиеся после сбора урожая с обычного тибериумного поля. К обычному «зеленому» тибериуму добавилась еще «синяя» разновидность – этот тибериум дорогой, но и очень взрывоопасный.

«ЗАБЫТЫЕ» МУТАНТЫ

За мутантов нельзя играть, как за отдельную расу. Зато их можно использовать. И среди них есть выдающиеся лидеры, настоящие суперъюниты в духе Commandos из первой части игры. Это «амазонка» Умаган со своей снайперской винтовкой, Охотник с ружьем невероятной убойной силы и Угонщик, способный угнать любую вражескую технику. Все мутанты излечиваются, постояв на тибериумном поле. Дружны мутанты и с местной фауной, подвергшейся тибериумному облучению. Их союзник – «тибериумный демон», кидающийся какими-то «гранатами».

НОРМАЛЬНЫЕ ГЕРОИ ВСЕГДА ИДУТ В ОБХОД

Надеюсь, что из описания нововведений вы уже почувствовали, что игра обогатилась новыми тактическими возможностями. Самое очевидное – грузим подземный БТР инженерами и вылезает прямо в центре базы беспечного противника, выставившего всю охрану по периметру собственной базы. Или, подавив SAM противника, перебрасываем по воздуху тот же БТР с инженерами или подцепляем «супермамонта»... Пример нетривиальной тактики – направляем собственный харвестер, груженный синими тибериумом прямо в лагерь



противника. Если враг будет настолько глуп, что расстреляет харвестер, тогда раздастся взрыв такой силы... почти как атомная бомба. Впрочем, ваш противник может попросту перехватить ваш харвестер с помощью мутанта-угонщика и благополучно разгрузить его на собственной базе либо перенаправить «ползущую бомбу» в ваш лагерь.

Списочек подобных тактик очень длинный – вам будет что открывать. Так что multiplayer получается очень занятный. Миссии singleplayer'a тоже интересны, но интересны они другим. Конечно, AI играет стандартно, то есть стандартно тупо, и не ждите от него «сюрпризов» типа того же харвестера, начиненного синими тибериумом. Зато у компьютерного противника, как правило, имеется солидная фора с самого начала игры. Однако в его обороне всегда есть слабое звено, и это звено вам и нужно отыскать в миссиях, имеющих конечной целью «убить их всех». Разработчики подталкивают вас к тому, чтобы активнее использовать

мосты (разрушая или восстанавливая их), находить и активизировать «скрытые проходы», а не тупо лезть под огонь защитных сооружений. Если бы в жанре RTS использовалось такое понятие, как «дизайн уровней», то за это TS можно было бы выставить твердую «пятерку» (из пяти). Всего в игре 38 миссий (включая все необязательные), и в каждой из них – своя «изюминка». Цели миссий самые разнообразные; среди них довольно много таких, которые проходятся только горсткой юнитов, без собственной базы.

ЗАКАТ ТИБЕРИУМНОГО СОЛНЦА

Играть или не играть? Конечно же, играть, играть и еще раз играть. Удовольствие гарантировано. Можете не сомневаться. Да никто и не сомневается – спустя только три недели после выхода Tiberian Sun уже побил все рекорды продаж и уверенно идет к тому, чтобы стать САМОЙ ПРОДАВАЕМОЙ ИГРОЙ ЗА ВСЕ ВРЕМЕНА.

Вторая часть игры Command & Conquer впитала в себя все лучшее, что появилось с момента выхода первой ее части, по сути дела, «открывшей» жанр. Причины суперпопулярности TS только в этом. А что же дальше? Конечно же, будет третья часть (либо add-on) под названием Tiberian Twilight. Только не станет ли она в буквальном смысле «закатом тибериумного солнца», а заодно и всего жанра стратегий в реальном времени?

ЗДАНИЯ

Многие здания перекочевали из первой во вторую часть C&C почти без изменений (даже их внешний вид остался прежним). Нет смысла повторно их описывать. (Если что подзабыли, загляните в руководство, изданное SoftClub'ом, кстати, одно-



временно на двух языках: английском и русском.) Поэтому мы остановимся лишь на происшедших изменениях.

Прежде всего обратите внимание на такую «мелочь», как бетонные плиты (**Pavement**). Они не только украшают вашу базу, но и приносят явную пользу: благодаря им заметно увеличивается скорость передвижения юнитов по базе, а в случае массированного обстрела территория ва-

ях GDI. Любая их оружейная башня сооружается из двух модулей: «стойки» (**Component Tower**) и «головки». Головки могут быть трех видов:

Vulcan Cannon – пушка «Вулкан», особенно эффективная против пехоты, менее эффективная против бронетехники и совсем безвредная для летательных аппаратов;

Rocket Propelled Grenade – реактивный гранатомет, способный обстреливать как наземные, так и воздушные цели, но наиболее эффективный при стрельбе по бронетехнике;

Surface to Air Missile – ракетная установка класса «земля-воздух»: отлично справляется с задачей противовоздушной обороны, но способна только на это.

Лазерная установка NOD (**Laser**) теперь обходится собственными источниками питания, тогда как ее грозный «собрат» – **Obelisk of Light** – по-прежнему превращается в беззащитную мишень, как только наступают перебои с энергией. Эти два со-

оружия очень эффективны как против пехоты, так и против бронетехники, но совершенно ничего не могут поделать с авиацией противника, которую все так же призвана отпугивать установка SAM.

Как у GDI, так и у NOD теперь появилась новая «игрушка» – электромагнитная импульсная пушка (**Electromagnetic Pulse Cannon**). Это стационарное сооружение, стреляющее на приличное расстояние и выводящее на некоторое время всю технику из строя (здания также прекращают свою работу). Этой пушке требуется солидное время для перезарядки, причем зарядка тут же останавливается, как только не хватает хоть чуть-чуть энергии.

И у той и у другой стороны теперь есть суперзащита, но у каждой – своя. У GDI это **Firestorm Defense Generator**, генерирующий защитное поле, через которое не может проникнуть ни один юнит (к сожалению, и свои тоже). Только под поле все так же можно «подкопаться», то есть оно не является помехой для подземных атак. Действует защитное поле только некоторое время, после чего нуждается в перезарядке. Кроме того, требуется расставлять специальные **Firestorm emitters**, отмечающие места появления «огненной защитной стены». На поддержание каждого emitter'a расходуется энергия, правда, совсем мало: одна Power Plant может подпитывать 50 эмиттеров.

Братство NOD пошло по другому пути построения суперзащиты. Они изобрели **Stealth Generator**, делающие свои здания

и юниты невидимыми для противника. Каждый **Stealth Generator** покрывает вокруг себя довольно большое пространство, но тут же перестает работать, как только обнаруживается хоть малейший дефицит энергии: после этого юниты и здания становятся видимыми противнику. Юниты и защитные сооружения могут также раскрыть себя, если начнут пальбу. Но они вновь «покроются туманом», как только прекратят это дело.

Есть кое-какие наработки и по части «супероружия». С построением **Upgrade Centre** у GDI появляется возможность двух апгрейдов:

Ion Cannon Control – доступ к мощной ионной пушке, находящейся на орбите и могущей выстрелить по любой мишени. У этой пушки грандиозная убойная сила, но перезаряжается она крайне медленно;

Hunter-Seeker Control – доступ к роботам-охотникам, безжалостно преследующим свою цель и погибающим вместе с нею («камикадзе»).

В чем-то аналогичные функции выполняет **Temple of NOD**. Он также открывает доступ к роботам-охотникам. Но кроме этого дает возможность нанимать Cyborg Commando и мутанта-угонщика (только по одному за раз, пока их не убьют).

У NOD также имеется уникальное сооружение, не имеющее аналога у GDI. Это **Tiberium Waste Facility**, в котором перерабатываются тибериумные «жилки» в смертоносную начинку для химических



ракет. Эта начинка автоматически передается на ракетную пусковую установку (**Missile Silo**), если таковая, конечно, имеется. Это дает возможность создавать и запускать дальнобойные ракеты: кластерные или химические. Тибериумные «жилки» добываются и доставляются на Tiberium Waste Facility с помощью своеобразных «харвестеров», называемых **Weed Eater**.

ЮНИТЫ

Обратите внимание, что в C&C юниты теперь могут становиться ветеранами. Имеются три уровня ветеранства, при достижении каждого из которых защита юнита повышается на 25 %, скорость передви-



шей базы не покрывается сплошными воронками, на которых ничего нельзя строить. И особенно ценны эти плиты для GDI: в месте, где они положены, не может «вынырнуть» подземный юнит NOD, доставляющий обычно немало хлопот.

Как у GDI, так и у NOD появились автоматические ворота (**Automatic Gate**), пропускающие свои юниты и задерживающие неприятельские. В дополнение к обычным бетонным стенам NOD теперь могут окружать свою базу кольцом лазерного ограждения (**Laser Fencing**). Прорваться через такое ограждение можно, лишь разрушив специальный столбик, что порой не так-то легко сделать, потому что сделан оный столбик из бетона. Единственный недостаток лазерного ограждения – потребность в электроэнергии, так что при малейшей нехватке энергии лазерное ограждение отключается (причем поддержка 4-х столбиков обходится целой Power Plant).

На «энергетическом фронте» тоже произошли небольшие изменения. Электростанцию GDI (**Power Plant**) теперь можно апгрейдить с помощью специальных турбин (**Power Turbines**). Турбина просто «нашлепывается» на уже построенную станцию. Каждая турбина повышает выработку энергии на 50 %, а стоит в 3 раза дешевле станции. Можно ставить до двух дополнительных турбин. У NOD несколько иной принцип апгрейда. Наряду с обычными Power Plants они могут строить **Advanced Power Plants**, по цене и мощности эквивалентные Power Plant GDI со всеми ее турбинами. Так что разница здесь только в том, сразу ли вы ставите усовершенствованную станцию, либо ставите сначала обычную, а затем ее апгрейдите.

Тот же принцип «конструирования» прослеживается и в защитных сооруже-

жения возрастает на 30 %, наносимый урон – на 25 %, а скорость ведения огня – на 20 %. При этом некоторые юниты обретают дополнительные способности. Например, Hover MLRS на уровне Veteran Elite приобретает способность саморемонтироваться.

ОБЩИЕ ЮНИТЫ

Часть юнитов является общей для обеих сторон (различаются только цветом, а характеристики совершенно идентичны).

Light Infantry. Легкая пехота – типичное «пушечное мясо». Единственное преимущество – очень дешевые.

Engineer. Очень ценный юнит, хотя и безоружный. Только инженер может выполнять ряд очень важных заданий: захватывать здания противника, мгновенно ремонтировать собственные здания, чинить мост. После выполнения любого из этих заданий инженер исчезает. Инженер также обладает иммунитетом к тибериумным «жилкам» (то есть может совершенно без ущерба для себя пройти по полю с тибериумными «жилками»).

Mobile Construction Vehicle (MCV). Мобильная строительная площадка позволяет основать новую базу на новом месте.

Harvester. Старый знакомый харвестер, служащий для сбора тибериума. По-прежнему ничем не вооружен, но в случае необходимости им можно давить пехоту. Другое неожиданное применение харвестера – набить его синим тибериумом и провести (или забросить) на базу противника, желательнее к Construction Yard. Взрыв от разрушения такого харвестера будет столь сильным, что начисто снесет все близко расположенные здания и юниты. Для харвестера совершенно безвредны тибериумные «жилки», а в случае получения повреждений он саморемонтируется (правда, очень медленно).



Mobile Sensor Array. Мобильный радар позволяет засечь любые юниты противника, как бы они ни маскировались. Особенно ценен как средство раннего оповещения о надвигающейся подземной атаке противника. Пригоден и в нападениях – позволяет обнаруживать юниты и здания противника, скрытые на еще не открытом участке карты. Mobile Sensor Array не виден на радаре противника.

Hunter-Seeker Droid. Робот-охотник самостоятельно выбирает свою цель и преследует ее до тех пор, пока не настигнет; после этого взрывается, уничтожая и себя, и свою жертву. Робота-охотника невозможно уничтожить в ходе его преследования; он преодолевает даже защитное поле (Firestorm Defense) GDI.

GDI

Disc Thrower. «Дискобол» метает дисковидные гранаты на весьма приличное расстояние. Весьма разрушительный юнит, доступный с самого начала игры. Однако никогда не концентрируйте «дискоболов» в одном месте, поскольку при уничтожении Disc Thrower взрывается. «Дискоболы» обладают иммунитетом к тибериумным «жилкам».

Jump Jet Infantry. Пехотинцы, снабженные ракетным ранцем, способны запрыгивать на отвесные склоны и зависать в воздухе. Их мощный пулемет «Вулкан» может поражать и воздушные цели. В зависшем состоянии считаются летающими юнитами со всеми вытекающими последствиями. К примеру, могут совершенно безвредно для себя обстреливать Obelisk of Light, но становятся уязвимыми для установок SAM. Однако весьма дорогие: стоят втрое дороже «дискобола».

Medic. Медик автоматически лечит находящуюся рядом пехоту, но не может лечить самого себя (однако его здоровье, хотя и медленно, но само выправляется с течением времени). Два медика уже могут лечить друг друга. Медики бывают эффективны в самом начале игры, когда еще велика роль пехоты. Медики обладают иммунитетом к тибериумным «жилкам».

Wolverine. «Росомаха» – боевая машина, управляемая одним пехотинцем (для простоты отнесем «Росомах» к классу роботов). Хорошая «мясорубка» для пехоты противника. Но и только.

Titan. Боевой робот Титан обладает мощнейшей дальнобойной пушкой, очень эффективной при стрельбе по бронетехнике и зданиям противника. Уничтожает лазеры NOD с безопасного для себя расстояния. Однако совершенно беззащитен против авиации противника.

Amphibious APC. БТР-амфибия, способная преодолевать водные преграды и перевозить до 5 пассажиров. Прекрасное средство доставки инженеров на базу противника.

Hover MLRS. Танк на воздушной подушке также может преодолевать водные преграды, причем над любой местностью передвигается с одинаковой скоростью. Один из немногих юнитов GDI, способный стрелять по воздушным целям. Однако весьма дорог и обладает хилым «здоровьем».

Disrupter. Дезинтегратор оснащен новейшим оружием GDI. Излучает звуко-

вые волны определенной частоты, которые уничтожают все на своем пути, так что будьте осторожны, чтобы не зацепить и своих. «Простреливает» через препятствия, из-за чего особенно полезен при разрушении базы противника: нацельте дезинтегратор на 3 подряд стоящие Power Plants противника, и они будут уничтоже-



ны за один «выстрел»! Однако дезинтеграторы весьма дороги и ползут, как черепахи.

Mammoth MK II. Следующее поколение танков-«мамонтов». Это чудовищная разрушительная машина, настоящий суперюнит, поэтому вам разрешается иметь одновременно не более одного «супермамонта». Очень эффективен против юнитов любого вида, включая воздушные. Саморемонтируется с течением времени (но довольно медленно: не так быстро, как «косит» юниты).

Orca Fighter. Старый знакомый истребитель «Орка». Очень быстрый, легкий и маневренный самолет, способный за считанные секунды долететь до удаленной цели и нанести ракетный удар.

Orca Bomber. Бомбардировщик «Орка» обладает более прочной броней, чем истребитель, но из-за этого проигрывает ему в скорости. Несет сокрушительный бомбовый заряд.

Carry-all. Транспортное средство, способное переносить боевую технику (но только одну единицу за раз). Полезно также для доставки харвестеров, если тибериумное поле находится довольно далеко от Refinery.

Основу сухопутных сил GDI составляет «сладкая парочка»: Титаны и Росомахи. Первые выносят всю бронетехнику и защитные сооружения (кроме Obelisk of Light) с дальнего расстояния, вторые косят подбегающую пехоту. Однако им совершенно необходимы Hover MLRS (или Jet Jump Infantry) в качестве прикрытия на случай налета вражеской авиации.

Авиация GDI очень сильна, но может развернуться в полную силу, если ей не будут сильно мешать установки SAM. Поэтому необходима координация действий наземных и воздушных сил: пусть сухопутные войска выносят SAM, и тогда «Орки» смо-

гут совершенно безболезненно раздолбить грозные Obelisks of Light.

Как только Титаны и Росомахи «вгрызлись» в базу противника, а близлежащие SAM уничтожены, тут же забрасывайте с помощью Carry-all БТР, загруженный инженерами. Пусть инженеры сразу же захватывают близлежащие здания – это гораздо быстрее, чем уничтожать их, а затем косить посыпавшуюся из них пехоту. Если вы захватили здания, производящие юниты, то сможете сразу же клепать себе подкрепление, «не отходя от кассы». На худой конец, вы всегда успеете их продать. В довершении разгрома можно подбросить на том же Carry-all своего «супер-мамонта».

NOD

Rocket Infantry. Эти пехотинцы стреляют из базук, которые очень эффективны при борьбе с бронетехникой противника и при обстреле вражеских зданий. Также могут серьезно «покусать» авиацию противника. При всем при этом весьма дешевы, единственный недостаток – медленно движутся и могут быть просто подавлены более проворной техникой. Неэффективны против пехоты. Обладают иммунитетом к тибериумным «жилкам».

Cyborg Infantry. Киборги – результат последних экспериментов NOD с тибериумом. Это полулюди-полумашины, обладающие хорошей броней. Их даже не давят танки. Вооружены тяжелым пулеметом, особенно эффективным против пехоты. Киборги самоизлечиваются, находясь в тибериумном поле. Обладают иммунитетом к «жилкам».

Cyborg Commando. Более сильная версия киборга. Настоящий монстр, не знающий преград, поэтому и разреша-

ется иметь одновременно не более одного киборга-коммандос. Обладает разрушительнейшей пушкой, с одного выстрела разбивающей любую технику (кроме Mammoth MK II).

Attack Cycle. Бронемопед – самая быстрая и самая маневренная из всех наземных машин. Стреляет ракетами, поражающими и воздушные цели, но малоэффективными при стрельбе по пехоте. Прекрасное средство для разведки местности и организации внезапных налетов.

Attack Buggy. Немного уступает бронемопеду в скорости, зато лучше защищен. Его пушка лучше всего пригодна для борьбы с пехотой и совершенно бесполезна против авиации.

Tick Tank. Этот танк – основа сухопутных сил NOD. Довольно быстро движется, поскольку относится к разряду легких танков. Может зарываться в землю, оставляя на поверхности только башню. В этом случае его довольно трудно уничтожить, поскольку тогда его броня становится воистину «железобетонной».

Subterranean APC. БТР NOD «покруче» аналога GDI, так как может зарываться в землю и передвигаться под ней. Точно так же вмещает 5 пехотинцев.

Devil's Tongue. Танк с огнеметной установкой, особенно эффективной против пехоты и зданий. За раз может сжечь с полдюжины солдат, если те имели неосторожность собраться в кучку. (Только не подпалите своих!) Ценность этого танка тем более повышается, что он может перемещаться под землей и совершать внезапные налеты.



Mobile Repair Vehicle. Ремонтный робот способен чинить боевую технику прямо на поле боя (причем бесплатно!). В режиме «guard» автоматически чинит всю технику, оказавшуюся поблизости. Поистине бесценная машинка, хотя и ничем не вооружена.

Artillery. Артиллерийская установка стреляет весьма точно и на очень большие расстояния. Настоящая гроза для всех наземных юнитов и зданий. Но является беззащитной мишенью для авиации противника. Может стрелять только в «развернутом» состоянии и обладает весьма хилой броней.

Stealth Tank. Танк-невидимка остается невидимым до тех пор, пока не начинает стрелять. (Его также могут обнаружить пехота и мобильный радар противника, а также защитные укрепления базы.) Кроме того, поражает своими ракетами и воздушные цели. В этом вся его ценность, так как сам танк очень слабо защищен и обладает хилым «здоровьем».

Harpy. Вертолет «Гарпия» особенно эффективен против пехоты и зданий, но его очень нетрудно сбить, благо что он зависает в воздухе, ведя стрельбу. Невидим на радаре противника.

Banshee. Это новое поколение летательных аппаратов, разработанных NOD. «Баньши» обладает парой плазменных пушек, очень эффективных при стрельбе по бронетехнике и зданиям. Однако броня «Баньши» оставляет желать много лучшего, так что сбить его не труднее, чем «Гарпию».

Weed Eater. Своеобразных харвестер, собирающий вместо самого тибериума тибериумные «жилки», которые идут на производство химических ракет. Ничем не вооружен, но обладает очень мощной броней.

Конечно, «фишка» армии NOD – подземные юниты. Что может быть проще, чем загрузить подземный БТР инженерами и беспрепятственно доставить их в центр базы беспечного противника, расставившего охрану только по периметру базы и не замостившего центр ее бетонными плитами? В противном случае придется брать базу приступом.

Идеальное средство – использовать дальнобойную артиллерию, это выманит



противника с базы (и тогда, возможно, сработает план подкопа). Очень вероятно, что враг поднимет в воздух авиацию – это «силы быстрого реагирования»; кроме того, артиллерия совершенно беззащитна перед «Орками». На этот случай всегда прикрывайте артиллерию бронемопедами и Rocket Launchers. Tick Tank даст достойный отпор наземной бронетехнике, а внезапно появившиеся Devil's Tongue в мгновение ока сожгут всю пехоту.

Армия NOD вообще очень гибкая в плане преподнесения всяческих «сюрпризов» (особенно со Stealth Tank) и использования комбинированных тактик.

На ранней стадии игры очень эффективна «сладкая парочка» Rocket Launchers + Cyborg («мешайте» в пропорции 3:2), а с помощью бронемопедов можно быстро разведать территорию. Кроме того, из бронемопедов можно составлять мощные и подвижные ударные кулаки, действующие по принципу «hit and run». Бронемопеды неэффективны лишь против пехоты, но от нее они могут легко удрать. Впрочем, их можно комбинировать с Attack Buggy, лишь незначительно уступающим бронемопедам по скорости, но прекрасно расправляющимися с пехотой.

Stealth Tanks полезно приставлять в качестве охранников к собственным харвестерам, и тогда противник еще долго будет ломать голову над тем, куда же делись его «Орки», отправленные на уничтожение этого харвестера.

МУТАНТЫ

Сначала тибериум считался экологически чистым источником энергии. Только позднее было обнаружено, что этот минерал вызывает сильные мутации даже у людей, не имеющих прямого контакта с ним, а лишь живущих поблизости. Губительное воздействие тибериума было раскрыто слишком поздно, когда многие жители районов распространения тибериума уже погибли, а оставшиеся необратимо мутировали. Эти мутанты, называющиеся себя Забытыми (Forgotten) живут теперь под землей и агрессивно настроены по отношению к остальному роду человеческому. Однако в ряде миссий мутанты приходят вам на помощь, а потому полезно знать, кто они такие.

Обычные мутанты не сильнее обычных пехотинцев, да и брони у них тоже нет никакой. Единственное преимущество – все мутанты самоизлечиваются, находясь на тибериумном поле.

Но среди мутантов попадаются общепризнанные вожди – это настоящие суперьюниты вроде Commandos из первого C&C:

Umagaan – обладает снайперской винтовкой, могущей сразить наповал любого пехотинца (но не киборга) с дальнего расстояния. Обладает орлиным зрением, благодаря чему имеет огромный радиус видимости.

Ghostalker – неизвестно, чем уж вооружен этот Охотник, однако за один выст-

рел уничтожает любую бронетехнику. Способен мгновенно разрушать вражеские здания, ставя на них пластиковые мины.

Mutant Hijacker – мутант-угонщик способен угнать любую технику противника. Невероятно быстро бежит.

Однако помните, что супермутанты – простые смертные, не обладающие никакой броней.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

Все миссии проходились на среднем уровне сложности. Часть миссий являются необязательными, но их выполнение облегчает прохождение основных миссий. Дополнительные миссии отмечаются далее звездочкой (*).

GDI

1. Reinforce Phoenix Base

Оказывается, Кейн жив! Его войска атакуют базу «Феникс». Требуется наладить работу базы и покончить с присутствием войск NOD в секторе.

Задачи: построить Refinery и казарму. Уничтожить всех врагов в округе.

Простенькая «затравочная» миссия. Нет проблем: сразу же стройте Refinery и сконцентрируйте все приданные вам войска возле тибериумного поля: они будут защищать харвестер от редких вылазок неприятеля. Поставьте казарму и начинайте производить солдат. Накопите штук 20 и объедините их в одну группу. С этой группой обойдите всю карту и перебейте всех оставшихся врагов. Начинать лучше с северо-запада, где у неприятеля имеется мини-база из двух зданий (за мостом).



2. Secure The Region

Обнаружена база NOD, откуда было совершено нападение на «Феникс». Требуется ее уничтожить. Однако сначала надо эвакуировать из сектора все мирное население. Этому препятствуют батареи SAM.

Задачи: развернуть MCV и основать базу. Уничтожить все батареи SAM. Разгромить базу противника.

Разверните MCV возле двух тибериумных полей (чуть ниже по дороге). Постройте Power Plant, затем две Refinery одну за другой. Так вы сразу же обеспечите себя быстрым притоком тибериума. За оборону базы можете не опасаться – на этой стадии игры не будет вообще никаких атак. Далее ставьте казарму и начинайте производить легкую пехоту и «дискоболов».

Как только соберете отряд в 30 юнитов, можете идти в атаку на базу противника. Только предварительно натренируйте одного инженера. Он восстановит мост



в северо-западном направлении (чтобы сделать это, выберите инженера, а затем щелкните **левой кнопкой** мыши по «домику» возле моста). Перебравшись через мост, сразу же начинайте громить базу противника (SAM оставьте на потом). Первым делом уничтожьте здания, производящие юнитов, затем – Refinery и Construction Yard.

Тем временем не прекращайте производство юнитов, поскольку у противника в засаде сидят несколько отрядов. Они выскочат и начнут атаковать вашу базу (или попытаются прорваться на подмогу к своим), как только вы ворветесь на базу NOD. Но все это мелочи, и вы быстренько расправитесь со всеми. После этого останется только уничтожить все батареи SAM – всего их 7 штук (5 вы увидите сразу, а еще 2 находятся в правом нижнем углу карты).

Разведка донесла, что высоко в горах, вблизи места крушения НЛО, Братство развернуло свою научно-исследовательскую базу. Рядом с ней обнаружена база NOD, вывозящая артефакты с места крушения и поддерживающая научно-исследовательский центр.

Теперь перед вами есть выбор: либо сразу попытаться захватить научно-исследовательский центр (4-я миссия), либо сначала разгромить базу поддержки, дабы противник лишился подкреплений (3-я миссия). Пройдя предварительно третью миссию, вы облегчите себе жизнь в четвертой.

3.* Capture Train Station

Обнаружена база NOD с подъездными путями, ведущими к их научно-исследовательскому центру. Требуется захватить вокзал, чтобы отрезать центр от базы снабжения.

Задача: захватить вокзал (но не разрушить!) и уничтожить все здания противника.

Вся миссия проходит с ограниченным контингентом войск. Базы у вас нет.

Объедините все боевые юниты в одну группу, инженеров – в другую. Спустившись с возвышенности, возьмите чуть влево. Там будет первый блокпост противника. Разделайтесь с врагами, придерживаясь старого доброго принципа «всем ско-



пом на одного». Но радар не уничтожайте! Захватите его с помощью инженера. Тем самым вы дадите «зеленый» свет транспортным челнокам и получите весомое подкрепление. Самое главное – среди вновь прибывших будет медик! (Следовательно, вы сможете лечить своих солдат.)

Радар вскроет вокруг себя небольшой участок карты. Этого будет достаточно, чтобы обнаружить второй блокпост противника, который расположен на возвышенности чуть ниже. Чтобы добраться туда, надо сделать небольшой крюк. Действуйте по той же схеме, захватив и второй радар. В награду получите еще небольшое подкрепление. (Плюс дополнительное подкрепление, если понесете ощутимые потери при взятии второго блокпоста.)

Теперь можно спуститься вниз и штурмовать главную базу NOD, расположенную в левом верхнем углу карты. Только тогда придется прорываться через ворота, охраняемые двумя лазерными турелями. Прорваться и выполнить миссию можно и так, но вы будете идти на грани. Лучше избрать другой, окольный путь («нормальные герои всегда идут в обход»). Направляйтесь в правый верхний угол карты, не спускаясь вниз. Вы пройдете через 4 моста (один из них придется восстановить с помощью инженера). Будет несколько стычек, но из них можно выйти без потерь. Добравшись до правого верхнего угла карты, поверните на запад, придерживаясь верхней кромки карты. Вы выйдете в тыл базы NOD. Разгромить ее не составит никакого труда. Займите вокзал с помощью инженера (только нечаянно

не уничтожьте вокзал). Затем останется только сровнять с землей две наблюдательные вышки у ворот базы, и на этом миссия закончится.

4. Secure Crash Site

Задача: найти место крушения НЛО и захватить научно-исследовательский центр.

Разверните MCV вблизи тибериумного поля, поставьте Power Plant, затем две Refinery и казарму. Произведите штук 5 солдат и объедините их с остальными юнитами – на первое время этой армии более чем достаточно, чтобы отбивать редкие атаки противника. Затем стройте вторую Power Plant, радар и Weapons Factory. Произведите третий харвестер, и теперь вы обеспечены солидным притоком тибериума. Далее набирайте солидную армию пехоты и техники. Пропорции таковы: на двух легких пехотинцев – двух «дискоболов» и одного медика. Росомах и Титанов штампуйте примерно поровну. Вам потребуется примерно 10 легких пехотинцев, 10 «дискоболов», 5 медиков, 5 Титанов и 5 Росомах. Придайте этой армии инженера – и можете отправляться в путь. (На всякий случай поставьте парочку защитных башен на северо-восточном направлении и не забывайте продолжать клепать юниты.)

Первая база противника расположена очень близко от вас – по дороге на северо-восток от тибериумного поля. Но лучше направиться сразу ко второй базе (а на первую вы потом зайдете с тыла, где нет защитных сооружений). Чтобы попасть на вторую базу, выйдите по направлению к первой и сразу же сверните на восток, на возвышенность. Там будет разрушенный мост, который вы почините с помощью



инженера. Перейдя мост, ненадолго остановитесь, чтобы отбить атаки юнитов, которые выскочат по тревоге навстречу вам. Подлечив солдат, направляйтесь через второй мост. Впереди ведите Титанов и Росомах, за ними – пехоту. Вам предстоит с боем ворваться во вторую базу NOD, которая начинается сразу же за мостом. Снеся лазерные установки и пробив ворота, сверните на северо-восток, где у противника расположены энергетические установки. Уничтожив их, вы обесточите базу и тем самым обезвредите прочие защитные сооружения. Продолжая громить эту базу, будьте осторожны и не уничтожьте нечаянно технический центр, который расположен примерно в центре базы. Захватите его с помощью второго инженера, тем самым одна из целей миссии будет достигнута.

Далее будет совсем просто. Вернитесь через второй мост и спуститесь под него по направлению к первой базе противника (на юго-запад). Разгромить эту базу вам не составит никакого труда. Впрочем, совсем не обязательно утюжить ее до самого конца – достаточно пройти через нее к ущелью, ведущему в юго-восточном направлении. Там вы обнаружите место падения метеорита, и на этом миссия автоматически завершится.

5. Defend Crash Site

Мы добрались до места крушения НЛО. А вот и само НЛО. Что же там внутри? Но времени на поиски нет, так как войска NOD перешли в контратаку и стремятся уничтожить НЛО, дабы оно не досталось GDI.

Задача: продержаться до прихода подкрепления; любой ценой защитить НЛО.



Первым делом снизьте скорость игры до минимальной и осмотритесь. База открыта с двух направлений: с северо-западного и юго-западного, откуда попеременно (а иногда и одновременно) будут накатывать волны врагов. Базы у вас фактически нет, добывать тибериум и строить что-либо вы не можете. Зато имеется казарма, в которой вы можете тренировать солдат. Изначально у вас есть 4 500 кредитов, которые вы можете потратить на эти цели (к концу игры добавят еще 2 000).

Первым делом подведите всех солдат поближе к передовой, распределив их по двум направлениям. Инженеров не трогайте: пусть они стоят как можно ближе к НЛО, готовые в любую секунду заняться его ремонтом. (Не расходуйте инженеров на ремонт защитных башен: если и потеряете их – не велика беда.) Сначала натренируйте четырех медиков и распределите их по направлениям. Далее производите «дискоболов» и легкую пехоту (примерно в равной пропорции), насколько хватит денег.

Из этих новобранцев сформируйте третью группу, и пусть она стоит в резерве (на случай прорывов и подкопов).

К вам будет послано подкрепление, но начнется ионная буря и все посланные корабли будут уничтожены. Буря будет бушевать еще 10 минут. В течение этого времени вам придется обходиться тем, что есть. На первых же минутах игры группа ракетчиков начнет обстреливать с утесов ваши энергетические станции и радар. С этим ничего не поделаешь, и с их потерей придется смириться (до казармы ракетчики

все равно не достанут, а потеря энергетических станций скажется лишь на том, что юниты будут производиться чуть медленнее).

Приблизительно на 6-й минуте игры к вам «подкопаются» несколько Flame Tanks и БТР. Первая группа вылезет возле НЛО (к юго-западу от него), вторая – возле казармы. Вот тут и пригодится ваш резерв. Кроме того, снимите часть сил с передовых. Когда останется 2 минуты до конца ионного шторма, вам подбросят 2 000 кредитов – сможете «залатать дыры».

Но вот и долгожданное подкрепление. Только не расслабляйтесь, так как сразу же за этим радостным событием последуют две атаки моторизованных и танковых частей: сначала с северо-западного, а потом с юго-западного направлений. Тут вам весьма кстати пригодятся прибывшие Титаны. Как только последняя машина противника будет уничтожена, миссия завершится.

Дальнейшая цель – освободить Тратоса из тюремного госпиталя, в котором NOD проводят свои чудовищные эксперименты над мутантами, как над подопытными кроликами. Чтобы сделать это, можете сразу же перепрыгнуть на седьмую миссию. Но лучше пройти сначала шестую, дабы облегчить себе дальнейшую игру.

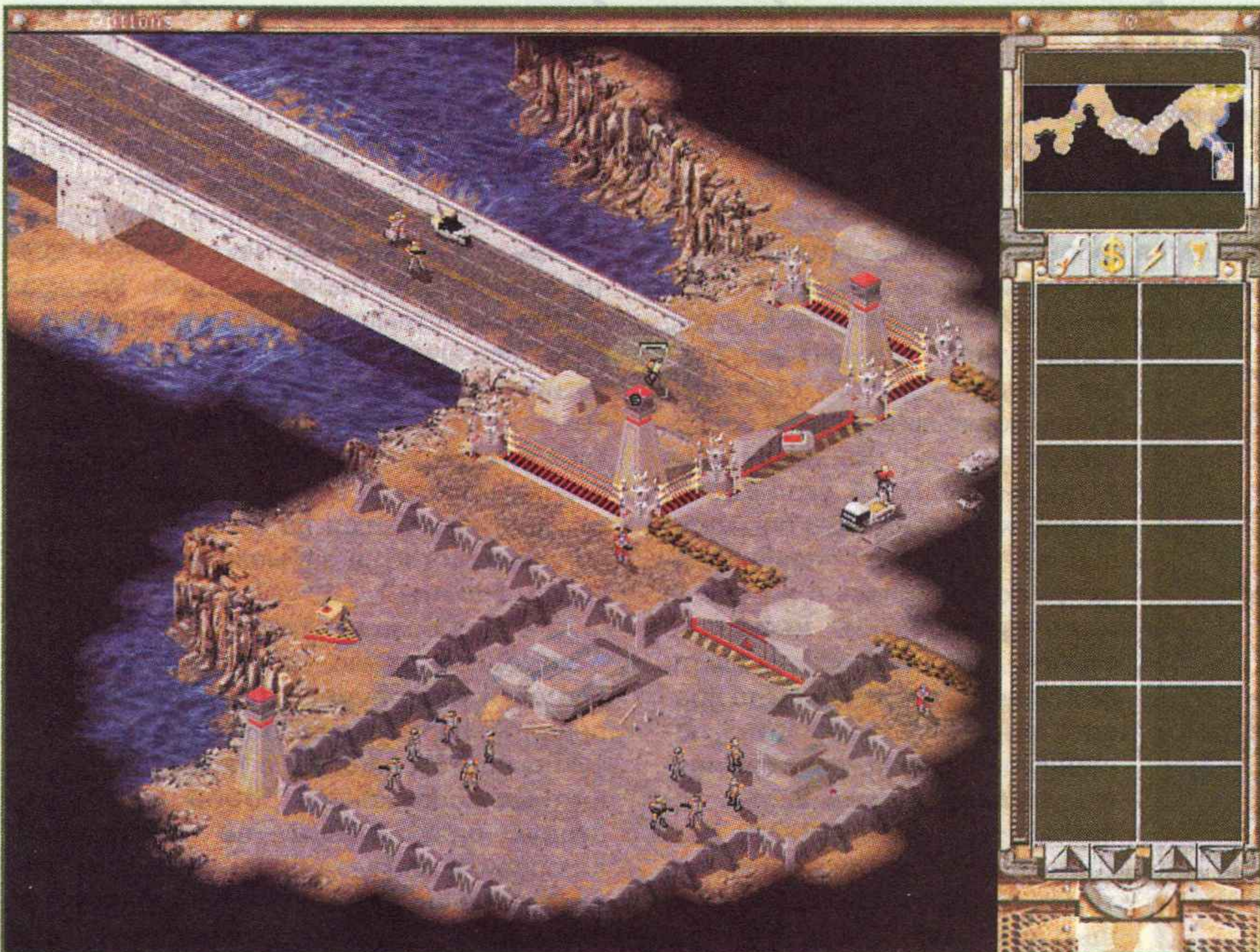
6.* Destroy Radar Array

На подступах к тюремному госпиталю у NOD стоит развитая система оповещения о приближении противника. Требуется вывести ее из строя.

Задача: уничтожить все три ретрансляционные станции и группу радаров.

Общая ситуация такова: у противника имеется небольшая база, которая медленно, но верно производит новые юниты. Вам же будут несколько раз подбрасывать подкрепление: 2 раза «просто так» и 3 раза – после разрушения очередной станции. Кроме того, у вас будет медик, с помощью которого можно лечить солдат.

Объединив все юниты в одну группу, двигайтесь на юго-восток. Вскоре вы наткнетесь на казарму NOD, которую уничтожите без труда. После этого вам дадут подкрепление. Подведите его к вашей основной группе. Пока ждете воссоедине-



ния, внимательно осмотритесь. «Тибериумные демоны» уже вскрыли для вас приличный кусок карты – можно строить дальнейшие планы.

Поворачивайте всей армией на север, к первой ретрансляционной станции. Пусть вас не обманывает то, что возле нее не видно защитников: они тотчас же появятся из-под земли, как только вы приблизитесь к станции. После уничтожения этой станции вам дадут подкрепление. Чтобы побыстрее с ним объединиться, выведите свою армию назад, к развилке (к тому месту, где вы уничтожили казарму). Здесь вам предстоит выдержать серию атак NOD, поскольку противник «узнал» о вашем присутствии и выслал вам навстречу все свободные юниты. Отбив атаки, основательно подлечитесь.

Видите разрушенный мост вблизи правого верхнего края карты? Теперь ваш путь лежит туда. Заранее отметьте для себя те места, где вам предстоит сражаться с противником. Но это еще не все. Недалеко от вас, примерно в центре карты, есть небольшая изолированная возвышенность, там вас ждет засада: на самой возвышенности – ракетчики, а вокруг закопаны БТР-ы с пехотой. Так что будьте осторожны.

Пройдите под разрушенный мост к правому верхнему углу карты. Какая удача! Здесь у NOD целый энергетический центр, очень слабо охраняемый. Уничтожив все Power Plants, вы существенно ослабите противника (хотя и не обесточите его совсем: лазерные турели еще будут продолжать работать). Пройдите по ущелью даль-



ше и поверните на юг, к правому нижнему углу карты. Сразу же за тибериумным полем вы выйдете к базе противника. Уничтожьте харвестеры с помощью техники (смотрите, чтобы они не подавили вашу пехоту) и расстреляйте лазерные турели с дальнего расстояния с помощью Титанов (на этом направлении у противника только 2 турели). Далее начинайте «утюжить» базу, стараясь держаться подальше от ворот, чтобы не попасть раньше времени под обстрел лазерных турелей. Потом настанет черед и самих турелей (уничтожаются всем скопом: пехотой и техникой).

После этого вам ничто не будет мешать уничтожить рядом стоящую станцию. Подождите подкрепления и основательно подлечитесь. Теперь уничтожьте последнюю ретрансляционную станцию, что в правом верхнем углу карты. Она охраняется всего лишь двумя лазерными турелями. Получив очередное подкрепление, спускайтесь вниз, к туннелю. Пройдя через туннель, вы выйдете в тыл группы радаров. Можно даже не разбираться с защитниками (хотя можно «вынести» их всех) – достаточно только уничтожить все радары. После этого миссия автоматически завершится.

7. Rescue Tratos

NOD проводит эксперименты на выживших мутантах. Тратос, предводитель мутантов, – один из «подопытных кроликов». Требуется выволить Тратоса из плена.

Задачи: 1. Освободить Тратоса из тюрьмы-госпиталя и доставить его на базу GDI. 2. Разгромить базу NOD.

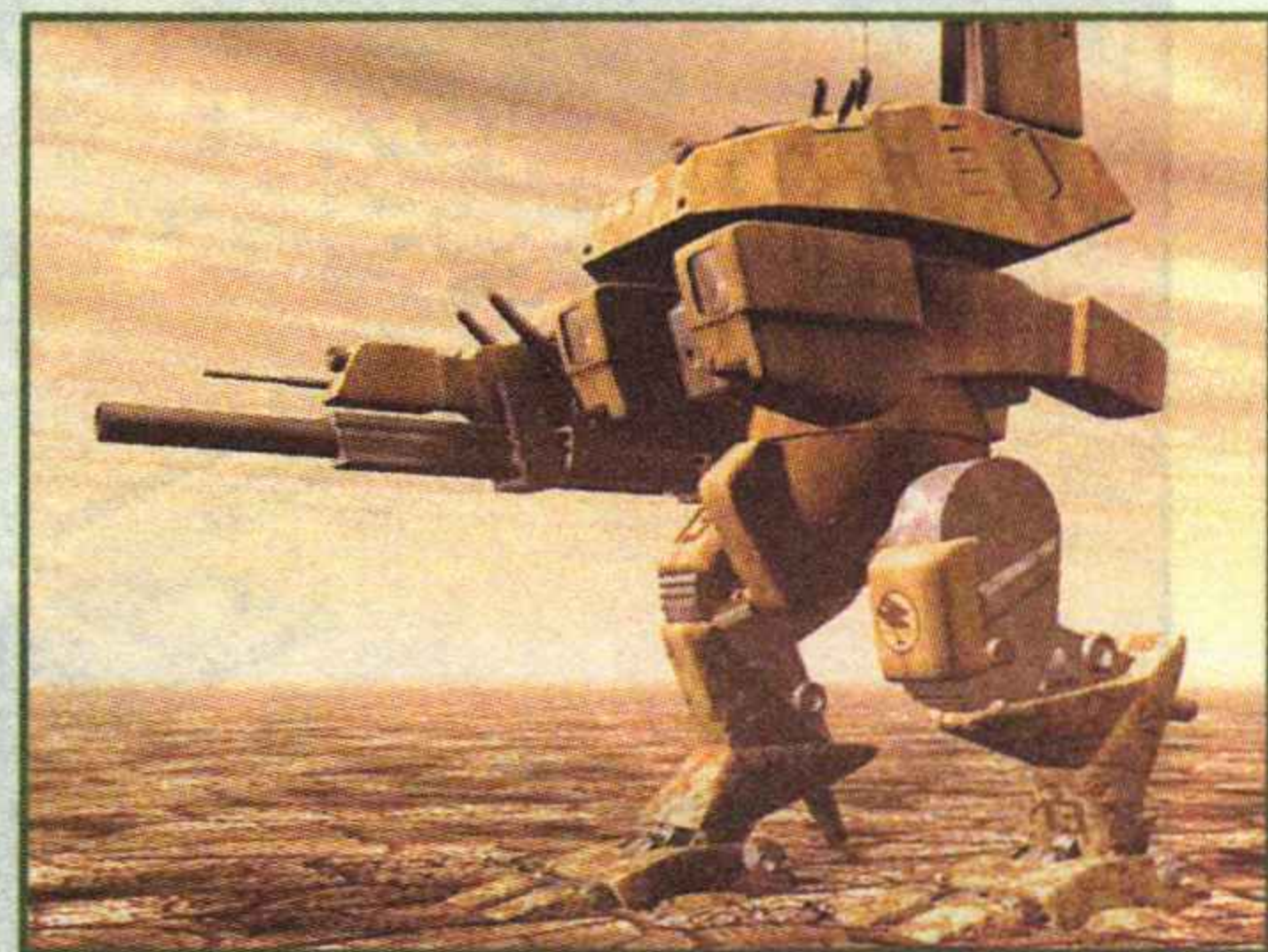
Миссия делится на две части. Первая часть проходится тремя суперьюнитами (ранга коммандос из первого C&C). У Умаган есть снайперская винтовка, из которой она валит наповал любого пехотинца с приличного расстояния (правда, перезаряжается эта винтовка не так быстро, как хотелось бы). У Охотника – суперружье, из которого он может разнести с одного выстрела любую единицу техники. Кроме того, охотник может ставить на здания пластиковые мины с часовым механизмом – любое здание взлетает на воздух через пару секунд. Третий мутант – профессиональный угонщик: может угнать любую технику, даже технику противника. Только учтите, что ваши суперьюниты – простые смертные, от ранений гибнут так же быстро, как и простые солдаты. А гибель любого из них равносильна провалу всей миссии.

Во второй части миссии вы получите возможность отстроить свою базу и полностью разгромить противника.

1. С самого начала установите минимальную скорость игры. Двигайтесь не торопясь, время вас пока что не поджимает. Используйте специализацию юнитов: пусть Умаган валит пехотинцев, а Охотник уничтожает технику противника. Особенно будьте внимательны в самом начале игры: как только выйдете из ущелья, резко поверните на север. Дело в том, что вы наткнетесь на несколько дозорных, один из которых побежит к Attack Buggy, чтобы укатить на нем на базу и оповестить о вас приближении. Не допустите этого (если вы сразу повернете на север, как было сказано, то успеете его перехватить).

Затем пройдите дальше на запад и выйдете на тибериумное поле. Пойдите там немного, дабы полностью восстано-

вить силы всех юнитов (тибериум лечит всех мутантов). Здесь же к вам присоединится «тибериумный демон» (управлять им вы не сможете, зато он будет, как собачка, следовать за вашими юнитами и помогать им бороться с противником). Дойдите до западного конца поля, откуда будет виден радар противника (там небольшой форпост NOD). Пусть Умаган сделает по нему



пару выстрелов из снайперской винтовки. Цель – выманить из гарнизона немногочисленных защитников. Пусть они бегут к вам поодиночке и так же поодиночке гибнут под пулями ваших супермутантов. Далее, обогнув возвышенность, осторожно приближайтесь к форпосту. Первым делом уничтожьте два Attack Cycles (сбоку от дороги, в юго-западном направлении) либо захватите один из них с помощью мутанта. Далее надо уничтожить лазерную турель. Можно расстрелять ее и из снайперской винтовки, только дело это слишком нудное. Пусть лучше Охотник поставит на нее мину. Конечно, он будет серьезно ранен (пока добежит, турель пальнет по нему раза три-четыре). Но это не беда – можно отвести его подлечиться на тибериумное поле.

Затем ведите всех через мост. Сразу за мостом и будет тюремный комплекс. Пусть охотник заложит мину в здание у правого верхнего угла ограды. Взрывом снесет и часть ограды – образуется брешь, через которую вы сможете проникнуть на территорию комплекса. Только теперь будьте особенно внимательны и осторожны. Поднимется тревога, и к вам со всех сторон побегут охранники. Лучше стоять на месте и расстреливать подбегающих поодиночке. Но особенно не мешкайте, ибо с момента тревоги пошел тикать «счетчик» – вам дается 4 минуты, чтобы выволить Тратоса. К ограде госпиталя должны подобраться и Умаган, и Охотник. Чтобы освободить Тратоса, достаточно подвести ко входу в госпиталь одну только Умаган. Однако после освобождения подвалит еще несколько охранников, и, чтобы гарантированно с ними расправиться, желательно иметь охотника. Потом побыстрее «делайте ноги». Как только подведете Тратоса к присланному транспорту, начнется вторая часть миссии.



2. Теперь в вашем распоряжении MCV и несколько роботов. Сместитесь всей командой на юго-запад, пока не обнаружите ложбину с тибериумом. Чуть выше будет поле с более дорогим синим тибериумом (но он быстро истощается). Разверните MCV примерно посередине между этими полями. Рассчитайте так, чтобы одна Refinery оказалась как можно ближе к одному полю, а вторая – к другому. Но не останавливайтесь на этом и (после добавочного Power Plant) поставьте еще и третью Refinery. Для защиты базы вам на первых порах вполне хватит сил, приданных в самом начале игры. А вот после третьей Refinery необходимо поставить барак и наклепать с полдюжины пехотинцев, дабы возместить поредевшие ряды защитников. После этого стройте Weapons Factory и начинайте массовое производство Титанов и Росмах. В этой миссии вам также доступны «Орки»-истребители. Проходить миссию (то есть разгромить базу NOD) можно как угодно, можно даже ограничиться одними роботами и вообще не производить «Орков» (но с ними интереснее). Напасть на базу можно сразу с нескольких направлений (даже с трех), только придется починить пару мостов. Вообще говоря, в этой миссии ничего не стоит задавить противника техникой (достаточно 30–40 юнитов). На пехоту лучше вообще не полагаться.

Для завершения миссии необходимо сровнять с землей буквально всю базу, до последнего столбика (бетонные заграждения можно не трогать).

Дальнейшая глобальная задача – пробраться к базе генерала Вега, расположенной на острове. Можете сразу браться за эту задачу, перепрыгнув к 9-й миссии.

Но вы облегчите себе жизнь, если пройдете сначала 8-ю.

8.* Destroy Vega's Dam

Островная база генерала Вега очень сильно защищена. Однако в ее обороне есть одно слабое место – энергия к ее защитным сооружениям подводится с гидроэлектростанции. Если уничтожить эту станцию, то замрут установки SAM. А чтобы вывести из строя гидроэлектростанцию, достаточно уничтожить две регуляторные станции – без них электростанция «перегреется» и самоуничтожится.

Задача: уничтожить обе регуляторные станции.

Вы сразу же наткнетесь на две Attack Buggy, которые уничтожите без труда. Но пока будете с ними разбираться, трое ракетчиков отойдут в тыл и уничтожат за собой мост. Это не беда – к форпосту ракетчиков можно подобраться в обход, придерживаясь нижней кромки карты. С ракетчиками вы также справитесь без проблем и сровняете с землей их форпост. Как только уничтожите SAM Site, прибудет подкрепление (на транспортном вертолете). Дальнейший маршрут очевиден и однозначен: к правому нижнему углу карты, а оттуда зигзагом – к мосту. На пути следования вам будут попадаться отдельные пехотинцы, но это все мелочи. Опасайтесь только огнеметного танка, который обязательно где-то вынырнет по пути вашего следования. Не подставляйте под него пехоту – мигом сгорит!

Перейдя через мост, поднимайтесь на возвышенность, к следующему форпосту. Внешняя легкость при его взятии будет обманчивой – на северо-западной его окраине врыты в землю два танка, так что разберитесь сначала с ними, а потом принимай-

тесь крушить здания. Как только уничтожите последнюю SAM, появится подкрепление на двух транспортных вертолетах. Первый вертолет сядет возле вас – здесь проблем нет. Но второй вертолет попытается приземлиться на вражеском «пятачке» чуть к северу от вас и будет уничтожен. Однако он успеет высадить одного инженера. Все внимание обратите на этого инженера! Сразу же хватайте его и заставляйте бежать к мосту, ведущему на этот «пятачок». Инженер должен успеть починить этот мост. Но если он и погибнет, не выполнив своей задачи, не беда: миссию вы все равно сможете пройти, только в дальнейшем будет потруднее.

Ведите свою армию через мост на северо-запад. На развилке мостов вас будет поджидать небольшая группа пехотинцев, с которыми не должно возникнуть проблем. Итак, ситуация витязя на перепутье: по какому мосту лучше пойти? Если тот инженер не успел справиться со своим заданием, то у вас, собственно, выбора и нет: придется идти трудной дорогой, через северо-западный мост, и атаковать «в лоб» две базы противника. Но вот если успел (что мы и предполагаем), тогда поворачивайте на северо-восток. Расправившись с немногочисленным гарнизоном и сровняв с землей все постройки, обогните возвышенность по часовой стрелки и выйдите к ложбине. Ну и ну! Так здесь подземный туннель! Нырните в туннель, который выведет вас прямо в тыл одной из баз NOD, на тибериумное поле. Тыл-то он тыл, только прикрывается он двумя лазерными турелями – будьте к этому готовы.

Можно, конечно, сровнять с землей эту базу и ни о чем не думать. А вы не забыли о двух инженерах, которые пришли к вам с последним подкреплением? Лучше бы их использовать. Поэтому пусть первый из них захватит Refinery, а второй – Hand of Nod. Теперь есть два пути. Первый – можно даже позабавиться и построить полноценную базу из зданий NOD со всеми вытекающими последствиями. Делается это так. Если первый инженер захватил Refinery в тот момент, когда в ней находился харвестер, тогда проблем нет – харвестер автоматически станет вашим и начнет собирать вам тибериум. Если нет, тогда поступайте следующим образом. Произведите двух инженеров, и пусть каждый из них захватит по Tiberium Silos – вы получите добавку к кредитам, необходимую для дальнейших манипуляций. Произведите третьего инженера и захватите с его помощью Construction Yard. А благодаря манипуляции с захватом Silos у вас есть нужные средства, чтобы построить Power Plant и вслед за ней – новую Refinery (которой будет автоматически придан так нужный вам харвестер).

Но зачем вам база? К чему все это нудное строительство? Силы противника и так подорваны, поэтому лучше пойти вторым путем. У вас есть 2 000 кредитов (благодаря захвату Refinery), ну и наклепайте на них несколько пехотинцев NOD – пустячок,

а приятно. Вторую «прибавку к пенсии» вы получите, когда уничтожите все SAM Sites на этой базе: прибудет традиционное подкрепление на вертолете.

Не забудьте уничтожить первую регуляторную станцию, которая расположена на этой же базе. Далее направляйтесь на юго-запад через мост. Предстоят незначительные стычки с редкими пехотинцами противника (преимущественно это будут ракетчики). Пройдя половину моста, вы получите еще немного подкрепления. Всей вашей армии за глаза хватит, чтобы, перейдя через мост и свернув на север, уничтожить вторую мини-базу противника. Там же будет и вторая регуляторная станция. Взорвите ее – и миссии конец.

9. Destroy Vega's Base

Задача: уничтожить базу NOD. Захватить пирамиду (командный пункт), в которой находится генерал Вега.

Если вы прошли предыдущую миссию, то сразу же получите в свое распоряжение MCV; если нет, то придется сначала побродить по округе и уничтожить все 7 батарей SAM, и после этого к вам прибудет транспорт с техникой. Второе преимущество, которое получают прошедшие предыдущую миссию, заключается в том, что первые 20 минут все батареи SAM противника бездействуют (правда, это практически ничего вам не дает).

Разверните MCV в долине меж трех тибериумных полей (с синим тибериумом). Сразу же поставьте парочку Refinery – на первое время вполне хватит, так как синий тибериум собирается очень быстро и очень дорого стоит (позднее, когда иссякнут эти поля, произведите еще парочку харвестеров, так как теперь им придется ездить достаточно далеко за обычным зеленым тибериумом). Ваша задача – как можно быстрее построить Weapons Factory и начать массовое производство Титанов и Росомах. Однако первым делом произведите Mobile Sensor Array (достаточно одного), так как противник любит в этой миссии атаковать из-под земли. Никаких защитных сооружений не стройте.

Тем временем можете не спеша прочесывать окрестности и разведывать обстановку. Первым делом пройдите чуть на за-

пад, где вы наткнетесь на мост. Этот мост ведет к островной базе противника, где укрылся генерал Вега. Мост состоит из двух половинок. Первую половину контролируете вы, вторую – противник. Разрушите свою половину моста, и тогда враг не сможет пробраться к вам с острова обычным образом (разве что под землей). Однако у противника есть еще небольшой форпост (к югу от вас), откуда он может прислать инженера и починить мост. Дабы предупредить такой случай, оставьте возле моста 3–4 юнита, а остальной группой продолжайте прочесывать окрестности, уничтожая попадающиеся по пути отдельные юниты противника и установки SAM (последнее может пригодиться: не исключено, что вы будете использовать вертолеты-«Орки»).

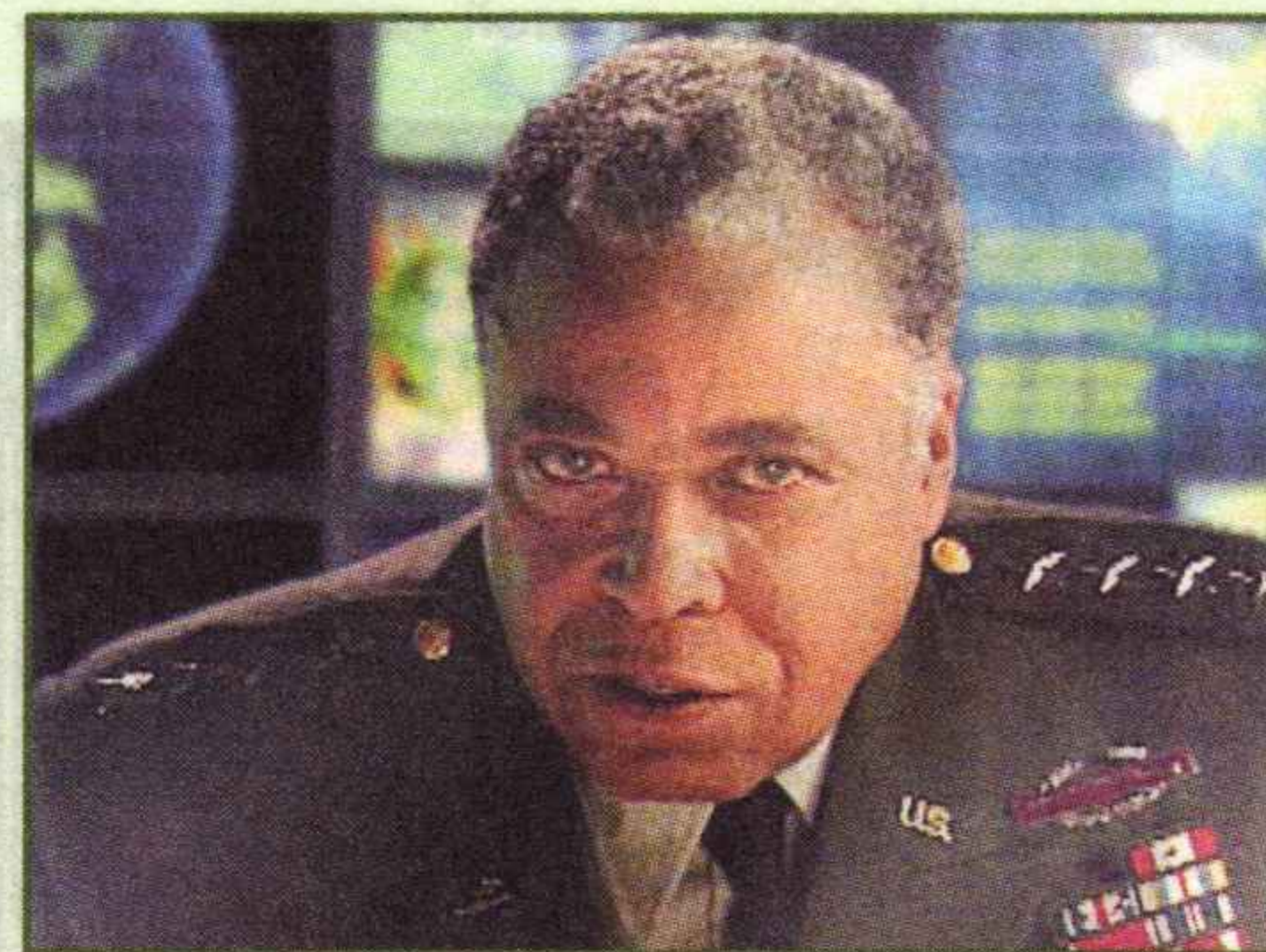
Первые 20 минут игры пройдут очень спокойно: враг не будет предпринимать серьезных попыток атаковать вашу базу. После этого начнутся подземные атаки группами по 3–4 юнита. Самое опасное – БТР с инженерами, которые могут успеть захватить ряд ключевых зданий. Поэтому вновь производимых роботов старайтесь равномерно рассредоточить по всей базе (гуще всего – возле Construction Yard; лучше всего обнести весь Construction Yard бетонными стенами).

Накопите с дюжину Титанов и с дюжину Росомах, переходите в контратаку (лучше сразу после отражения очередной атаки) и идите громить ими форпост противника (сами не переставайте клепать роботов). Форпост находится на маленьком острове на юге. Обратите внимание: на остров ведет мост, который контролирует противник. Если мост будет уничтожен (намерено или нечаянно), вы останетесь с носом и придется доставать врага с помощью БТР-амфибий. Дабы такого не произошло, не останавливайтесь ни на мосту, ни перед ним; придется упорно «рулить» под огнем противника. Но это не беда – гарнизон форпоста слабенький, так что потери будут небольшими.

Далее по такой же схеме можно разгромить основную базу NOD. Только сил понадобится чуть побольше: штук 15 Титанов, штук 15 Росомах и БТР с пятью инженерами на борту. Полезно также иметь штуки 4 вертолета-«Орки». Дело в том, что между половинками моста, ведущего к острову, расположены две лазерные установки – их желательно уничтожить «Орками» еще до решительного штурма (чтобы не затягивать операцию, дабы противник не успел разрушить свою половину моста).

Итак, подведите армию к своей половине моста: впереди Титаны, затем Росомахи, а в хвосте – БТР. С помощью одного из инженеров восстановите свою половину моста и сразу же устремляйтесь всей армией на остров. Принцип все тот

же: успеть проскочить, пока противник не разрушил мост. На вас налетит куча «мелюзги», так что, добравшись до берега, сначала остановитесь и разберитесь с налетчиками. Затем можете неторопливо продвигаться и расстреливать по одной лазерные турели. Постарайтесь побыстрее добраться до пирамиды (в центре острова) – там находятся основные здания



противника. Разгрузите БТР и займите в первую очередь здания, производящие юниты, затем Refinery. Далее – дело техники. Разгромить остальную часть базы не составит никакого труда, поскольку вы прямо на месте можете клепать новые юниты NOD. Останется только прочесать побережье и уничтожить все установки SAM. Не забудьте и про пирамиду, которую надо захватить с помощью инженера.

P. S. Если не успеете проскочить и мост все же будет разрушен, то придется прибегнуть к способу, на который намекают разработчики: наклепать кучу БТР-амфибий, набить их пехотой и переправиться на остров. Только дело это очень мутное. Лучше уж перезагрузиться и повторить штурм.

10. Capture Hammerfest Base

Кейн нанес коварный удар и захватил базу Hammerfest, на которой находятся специальные кристаллы, применяемые в новом оружии GDI. Требуется отбить эту базу.

Задача: найти путь к базе и захватить ее с помощью инженеров; затем уничтожить все юниты и здания противника.

Обратите внимание: два уничтоженных фургона дадут два power-up'a, восстанавливающих здоровье. Посадите всех инженеров в БТР и подведите ее к этим power-up'am, но не наезжайте на них (пока что, разумеется, это незачем). Пошлите танки вдоль русла реки на восток, но не слишком далеко, так как за поворотом русла на север находится действующий Obelisk of Light.

Вам надо проехать совсем немного, и вы увидите подъем на северную возвышенность. На ней будет небольшая группа юнитов противника. Надо перебить всех, не потеряв ни танка. Пусть даже какой-то танк совсем слаб – это не беда: пусть БТР



наедет на один power-up, и все танки мгновенно отремонтируются.

Спустите танки с северного склона, и вы увидите островок с радарной станцией. Прикрывается станция только одной лазерной турелью, которую можно совершенно безболезненно уничтожить с дальнего расстояния. Уничтожьте затем и радар (но не занимайте его, иначе по вашим войскам вскоре начнет бить артиллерийская установка – от этой «заразы» очень



трудно избавиться). Чуть дальше на север будет «скрытый» подъем на возвышенность: надо пальнуть по тому месту пару раз, и склон осыплется, образовав проход. Поднимитесь на эту возвышенность, и справа от себя вы увидите небольшой форпост противника. Ваша цель – уничтожить все энергетические станции. Однако ваш обстрел вызовет переполох: к форпосту начнут подбегать ракетчики и прочие юниты, могущие вас «достать». Тогда переключайте огонь на них. Кроме станций полезно уничтожить вообще все юниты, даже те, которые пока что не могут вас достать – тогда дальше будет легче. (Не бойтесь разрушить мост – он вам не пригодится; казарма тоже вам ни к чему.)

После этих славных дел возвращайтесь к правому нижнему углу карты. Активизируйте с помощью БТР второй power-up (стоит отремонтироваться) и ведите БТР к танкам. Тем временем танки можно уже вести дальше на север по руслу реки. Вскоре вы наткнетесь на Obelisk of Light, ставший совершенно безвредным, так как вы его только что обесточили, уничтожив Power Plants. Но на всякий случай уничтожьте и его. Теперь объедините танки и БТР в одну группу. Ваша задача – сделать стремительный бросок в левый верхний угол карты. С этой целью выезжайте на северную возвышенность и двигайтесь дальше на север к руслу реки. Возможно, за вами увяжутся недобитые юниты, вы же не обращайте на них внимания. Также не обращайтесь на форпост противника, мимо которого вы проскочите. (В принципе, его можно и сейчас разгромить без потерь, но лучше не терять темпа.) Далее рулите строго по руслу на восток.

В левом верхнем углу карты (где русло заходит в тупик) нащупайте второй «скрытый» проход и активизируйте его, пальнув пару раз. Теперь вы сможете подняться на возвышенность и выехать к базе GDI, недавно занятой противником. Охраны там почти не будет – легко перебьете редких защитников.

У вас 4 инженера. Какие здания лучше всего занять? Первая мысль – занять Construction Yard. Добраться до него можно, несмотря то, что он находится внутри периметра защитного поля. Для этого достаточно будет захватить две Power Plants, и энергии уже не хватит на поддержание защитного поля. Но советую вам этого не делать. Дело в том, что захват Construction Yard послужит противнику сигналом к началу военных действий, и его база заработает «на полную катушку»: харвестеры пойдут собирать тибериум (а пока что они стоят) и начнутся атаки на вашу полуразбитую базу.

Поэтому лучше поступить так. Захватите только Barracks, Weapons Factory и обе Refinery. Это не вызовет никакой реакции у противника (его войска будут стоять на месте, ожидая сигнала). Произведите с самого начала 4 харвестера и отправьте их на добычу ресурсов. Подремонтируйте все здания. После этого наладьте массовое производство Титанов, Росомх и Hover MLRS (примерно в равной пропорции; танки на воздушной подушке понадобятся для борьбы с авиацией противника). Произведенные юниты сразу же отводите в сторону, потому что они так и норовят пострелять по защитным башням, которые расцениваются ими как чужие. Как только будет готова дюжина юнитов, обойдите свой полуостров и расстреляйте охрану у всех мостов. Уничтожьте также все SAM Sites. (Тогда получите небольшое подкрепление – мелочь, а приятно.) Далее просто ждите, пока не накопится армия количеством в 50–70 юнитов (чего уж мелочиться, надо покончить с врагом одним махом).

Теперь захватывайте обе Power Plants. Защитный экран падает, захватывайте Construction Yard. После этого все еще не занятые здания базы автоматически станут вашими. Противник резко активизируется, но будет уже поздно: такой армией вы просто сметете его с лица земли, он и очухаться не успеет. База NOD находится в левом нижнем углу карты. Чтобы не было слишком тесно, лучше напасть на нее сразу с двух сторон, перейдя по двум самым крайним (с запада) мостам.

11. Retrieve Disrupter Crystals

Кейн опять предупреждает GDI, и поезд с ценным грузом кристаллов уже спешит на базу NOD. К счастью, весенний паводок разрушил мост перед самым въездом на

базу. Требуется захватить поезд, пока инженеры не успели починить мост.

Задача: захватить ценный груз, пока поезд не скрылся на базе NOD. В противном случае надо развернуть собственную базу, атаковать базу противника и отбить кристаллы.

Достаточно простая миссия, если проворно все сделать. Прежде всего снизьте скорость игры до минимальной, так как любая потеря темпа может дорого стоить в этой миссии. Посадите всех пехотинцев и инженеров в БТР и направьте всю армию на восток, мимо возвышенности с Hand of NOD. Вы упретесь в другую, большую возвышенность, на которую есть вход (в северо-западном направлении). Поднявшись на эту возвышенность, сделайте резкий поворот на юго-запад. Вы выйдете на «скрытый» проход. Нащупайте его курсором мыши и пальните по нему пару раз. Путь к форпосту противника свободен. До него уже рукой подать – он на другом конце тибериумного поля. Теперь обязательно сохранитесь, так вам предстоит сумасшедшая атака. Нацельте все три Hover MLRS на последний вагон поезда – там находится ценный груз. Все прочие юниты пусть атакуют ворота форпоста. Как только вагон будет уничтожен, из него выпадет power-up, который надо как можно скорее подобрать. Пусть все юниты ринутся к нему (не забудьте разгрузить БТР) – хотя бы один из них должен успеть добежать под шквальным огнем противника. Миссия тут же закончится, как только вы подберете power-up, пусть даже у вас останется только один полуживой юнит в окружении вражеских полчищ.

Есть другой, менее напряженный способ прохождения этой миссии. Идея такая. Направьте с самого начала игры к базе противника только Hover MLRS, и пусть они разобьют ЛОКОМОТИВ поезда. (Сделать это достаточно просто.) Не беда, что вы лишитесь всех танков, зато поезд теперь уже намертво встал и никуда не денется. Теперь спокойно захватывайте Hand of NOD и наклепайте на все деньги 20 ракетчиков. С такими силами вы легко справитесь с поставленной задачей, поскольку не нужно никуда спешить.

P. S. Если оплошааете и поезд уйдет, то еще не все потеряно. Вам дадут MCV и пару Титанов. Можете разворачивать свою базу и громить противника по стандартной схеме.

Вы опять поставлены перед выбором: генерал Соломон настаивает, чтобы вы как можно быстрее атаковали базу NOD, производящую химические ракеты, а Умаган просит помочь вызволить из тюрьмы ее собратьев-мутантов.

12.* Rescue Prisoners

Задача: освободить мутантов из тюрьмы.

Вся миссия проходится теми юнитами, которые даются вам с самого начала игры (можно еще найти двух мутантов, которые

присоединятся к вам). Никаких дополнительных подкреплений вы не получите.

Прямо перед вами горная гряда, которая тянется на полкарты. Огибать ее надо с севера, так что с самого начала возьмите курс на северо-восток. Пройдя совсем немного, вы увидите, что гряда резко уходит на юг, образуя долину. В этой долине есть домик – скрытое убежище мутантов. Подойдите к этому домику, и к вам присоединятся еще два мутанта – старые знакомые по седьмой миссии. Теперь все в сборе.

Далее лучше двигаться, прижимаясь к гряде. Местность прочесывают отдельные патрули NOD, и желательно избегать стычек с ними. Помните, что в живых должны остаться все три мутанта (гибель любого из них означает автоматический проигрыш миссии). Активнее используйте пехотинцев, так их может лечить медик.

Когда пройдете примерно полкарты, гряда кончится и начнется город. Теперь надо быть особо внимательным – начинается самый сложный этап игры. (Снизьте скорость игры до самого минимума, если вы не сделали этого раньше.) Город буквально нашпигован постами и патрулями, так что надо умело лавировать, стараясь обогнуть их. Лучше всего придерживаться железнодорожной ветки, уходящей на юго-восток (только идите не по самой железной дороге, а сбоку от нее, так как можете встретить поезд). Старайтесь не ввязываться в драку, пока не наткнетесь на вкопанный в землю танк (там еще железная дорога поворачивает на северо-восток). Вот здесь остановитесь и дайте «генеральный» бой всем, кто за вами увязался (в первую очередь уничтожьте сам танк). Опекайте только мутантов и медика.

По окончании сражения объедините в одну группу мутантов и медика – дальнейшую часть игры вы будете проходить только этими суперюнитами: у Умаган и Охотника отличное вооружение, а медик будет подлечивать их по мере необходимости. Все остальные юниты проще бросить на произвол судьбы, дабы они не путались под ногами (разве что можно прихватить с собой Титана, чтобы проще было сносить лазерные установки). Сейчас вам надо пробиться к мосту, который ведет к тюрьме, расположенной в правом нижнем углу карты.

Только придется сделать крюк, чтобы не попасть под обстрел одной артиллерийской установки. Маршрут такой: на северо-восток к правому верхнему углу карты, а оттуда – на юг, прижимаясь как можно ближе к правой кромке карты. (По пути попадутся отдельные патрули – это не проблема.)

Дойдя до моста, остановитесь. Мост охраняется лазерной турелью и несколькими юнитами. Для начала надо разобраться с юнитами. К северо-западу от вас (возле дороги, ведущей к мосту) находится небольшой парк, где стоят 3 NOD Buggy и 1 Attack Cycle. Пусть мутант-гонщик угонит Cycle и вернется на нем к своим товарищам. Buggies увяжутся за ним, но будут уничтожены дружным огнем мутантов. Теперь пустите Cycle к лазерной турели, охраняющей мост. Цель – выманить оттуда двух юнитов (Attack Bike и Cyborg Infantry) и уничтожить их. После этого придет черед самой турели. Ее может уничтожить только охотник, заложив



свою бомбу (не забудьте подлечить его потом), либо Титан (если вы его прихватили).

Далее все просто. На другом конце моста вас поджидает лазерная турель, которая взрывается охотником (или Титаном). Ворота сносятся ими же. Немногочисленный гарнизон тюрьмы расстреливается почти мгновенно. Желательно также уничтожить наблюдательные вышки, дабы те не поднимали тревогу (впрочем, это неважно – будут подбегать только патрули, с которыми легко справиться). Снесите также ворота, держащие пленников взаперти. После этого вам останется только взорвать все четыре установки SAM, чтобы мог сесть транспорт и забрать пленников. Конец миссии.

Вы можете перепрыгнуть сразу к 15-й миссии, но рекомендуется пройти две следующих, чтобы как следует ослабить противника.

13.* Destroy Chemical Supply

Разведка донесла о существовании базы NOD, поставляющей тибериумные токсины для научно-исследовательской программы NOD. Уничтожение этой базы серьезно задержит научные исследования; кроме того, враг лишится подкреплений, поставляемых с этой базы.

Задача: уничтожить базу NOD.

Вы высадились на узкой кромке берега, где просто физически нет места для развертывания базы. Делать нечего – надо осторожно двигаться по кромке, уничтожая изредка попадающиеся танки-невидимки противника. Будьте также поосторожнее с тибериумными «жилками» – они наносят повреждения как людям, так и технике. Вскоре вы наткнетесь на маленькую химическую станцию, охраняемую одной лазерной турелью. Уничтожьте турель с дальнего расстояния (с помощью Hover MLRS) и разгромите станцию. Здесь уже есть «плоское» место, но его явно недостаточно для полноценной базы. Поэтому двигайтесь еще дальше на восток, пока не увидите подъем на южную возвышенность. Поднимитесь туда, и вы найдете прекрасное место для развертывания базы (да еще и огромное тибериумное поле будет там же, на западе).





Первые минут пять противник вообще не будет вас тревожить. Поэтому можете сразу же смело поставить две Refinery (позднее доведите их количество до 5-6), и только потом позаботьтесь об обороне базы. В первую очередь поставьте Weapons Factory и Repair Bay. Затем вам надо наладить массовое производство Hover MLRS и попутно наслепать штук 6-8 Orca Pad (больше вряд ли уместится) и снабдить их Orca Bomber. Но между делом вам придется отбивать мелкие атаки противника (обычно группами по 3-5 юнитов). Поэтому позаботьтесь и о противопехотной обороне (можно поставить 2-3 Guard Towers). Подземных атак не будет вообще. Будет только небольшой авианалет, но с ним прекрасно справятся Hover MLRS. Главную же неприятность будет доставлять обстрел химическими ракетами. Один заряд такой ракеты может сразу же снести плохо защищенное здание типа Repair Bay или Guard Tower – с этим ничего не поделаешь, так как противоракетной защиты у вас нет. Кроме того, ракета несет токсические вещества, так что после взрыва образуется несколько облачков ядовитого газа (зеленого цвета), которые начинают медленно мигрировать, пока не рассосутся. Юниты, попавшие в ядовитое облако, начинают терять здоровье (здания также повреждаются) – помните об этом.

Когда количество Hover MLRS достигнет 15-20 и у вас будет 6-8 Orca Bomber, произведите еще БТР и набейте его инженерами. Теперь вы готовы к атаке на базу противника. (С этих пор производите только Титанов и Росомех.) Двигайте сначала только танки на воздушной подушке, за ними – БТР. Из правого нижнего угла карты начинается дорога, ведущая на север. Вам надо идти по ней. Возле правого верхнего угла карты дорога резко сворачивает на запад и идет вдоль побережья прямо к главным воротам базы NOD. Само собой разумеется, вас поджидают именно с этого направления и устроят «теплый прием», если вы сунетесь туда. В результате вы положите всю армию, а добьетесь очень малого. Поэтому не сворачивайте вместе с дорогой, а продолжайте двигаться дальше на север, пока не упретесь в верхнюю

кромку карты. Вот теперь и поворачивайте на запад. Вы обнаружите, что оказались на возвышенности, которая, как кажется, не имеет другого выхода, кроме того, по которому вы только что вошли. Но это не так. «Прощупайте» склоны курсором мыши, и вы обнаружите скрытый проход. Активизируйте его, но дальше пока что не суйтесь.

Подведите сначала поближе все бомбардировщики – очень скоро они вам понадобятся. Затем спустите по проходу только БТР, придерживаясь верхней кромки карты. Вскоре вы упретесь в речку. Здесь и разгрузите

БТР. Возьмите одного инженера и ведите его вдоль берега реки, пока не наткнетесь на разрушенный мост. Почините его. Возможно, вам это не удастся с первого раза, так как начнет бить расположенная неподалеку артиллерийская установка. В любом случае, как только вы ее обнаружите, поднимайте в воздух Orca Bomber и уничтожьте ее. Затем сможете беспрепятственно починить мост. (Остальные инженеры – на всякий случай: вдруг мост ненароком будет снова разрушен.) Теперь спускайте всю армию Hover MLRS и ведите ее по мосту. Начнет бить вторая артиллерийская установка – сметите и ее бомбардировщиками. Дальнейший маршрут однозначен – по дороге и в реку (сворачивать просто некуда).

Оказавшись в реке, двигайтесь дальше на запад, пока не увидите подъем на южный берег. Поднявшись туда, вы будете приятно обрадованы. Еще бы: вы вылезли прямо к «загончику», в котором сосредоточены все энергетические станции против-

ника. Сметите их и поднимайте в воздух бомбардировщики, которым больше не страшны вражеские SAM, лишенные энергии. Ваша задача – подавить противника, чтобы его база намертво встала: не добывала тибериум и не производила юниты. Поэтому нацеливайтесь на главные объекты – Construction Yard, Refineries – и здания, производящие юниты (либо захватите их, перебросив БТР с оставшимися инженерами с помощью Carry-all). Однако полностью разгромить базу введенными в бой силами (Hover MLRS и Orca Bomber) вам вряд ли удастся, так как у NOD еще будет довольно много юнитов и множество пехотинцев выйдет из разрушенных зданий (особенно химических лабораторий). Так что вводите в бой всех роботов, которых вы успели произвести с момента начала атаки. Их можно пустить прямо по дороге, через главный вход базы NOD, поскольку грозные Obelisk of Light уже превратились в беззащитные мишени. Лазерные же турели элементарно сносятся Титанами с дальнего расстояния.

Но не громите базу до последнего винтика. Оставьте хотя бы одно здание. Перейдите через мост к левому верхнему углу карты. Там вы обнаружите поезд. Если вы прошли предыдущую миссию (освободили из тюрьмы мутантов), то у вас появится дополнительная задача: посадить на этот поезд командира мутантов. Задача сама по себе пустяковая, зато вы получите возможность пробраться на этом поезде в тыл врага (это будет следующая миссия), навести там порядок и тем самым облегчить прохождение основной, 15-й миссии.

Командир мутантов появится в левом нижнем углу карты (в месте старта). Чтобы побыстрее (и безопаснее) доставить его к поезду, подведите к нему БТР, загрузите



его в БТР, а сам БТР перенесите с помощью Carry-all.

Уничтожьте последнее здание, и миссия завершена.

Доступ к следующей миссии вы получите, если в свое время прошли 12-ю миссию и выполнили вторичное задание в предыдущей миссии (посадили на поезд командира мутантов).

14.* Mine Power Grid

Поезд мутантов достиг энергетической подстанции. Все готово для диверсионной акции.

Задача: уничтожить все Power Plants противника.

Очень простая миссия. С самого начала снизьте скорость игры до самого минимума. Сразу же хватайте всех мутантов и отводите в горы на северо-запад. В перестрелки не вступайте. Упершись в склон горы, выложите раненых. Разберитесь с отдельными преследователями. Теперь осмотритесь: в вашей группе три старых знакомых супермутанта – Умаган с ее снайперской винтовкой, Охотник с чудоружьем и Угонщик. Как их использовать, вы прекрасно знаете. Помните также, что потеря любого из них означает автоматический проигрыш миссии.

Вам надо только зайти на подстанцию с фланга. Для этого просто идите вдоль дороги сначала на юго-запад, а затем – на юг. Двигайтесь не спеша, чтобы успевать разделяться с подбегающим противником. Все шесть Power Plants стоят совершенно открыто и не охраняются никакими защитными сооружениями. С уничтожением последней из них миссия автоматически заканчивается.



15. Destroy Chemical Missile Plant

Химическая фабрика NOD является активным источником тибериумного отравления планеты, ускоряя к тому же мутации диких форм жизни.

Задача: уничтожить все Missile Silos и разгромить всю базу NOD.

Стратегический расклад такой. Вы играете на очень длинной карте (с запада на восток), так что до противника еще топать и топать. «Фишка» этой миссии – невидимость: практически вся база NOD остается

невидимой для вас, пока работают соответствующие генераторы. Кроме того, враг любит применять танки-невидимки, не чурается он и инженеров (правда, глупо ведет их пешком, не используя подземный БТР). У NOD также имеется небольшой военно-воздушный флот.

Идея прохождения миссии: «вгрызться» в базу противника, захватив хотя бы одно здание; далее развернуть на новом месте свою мини-базу и начать громить врага.

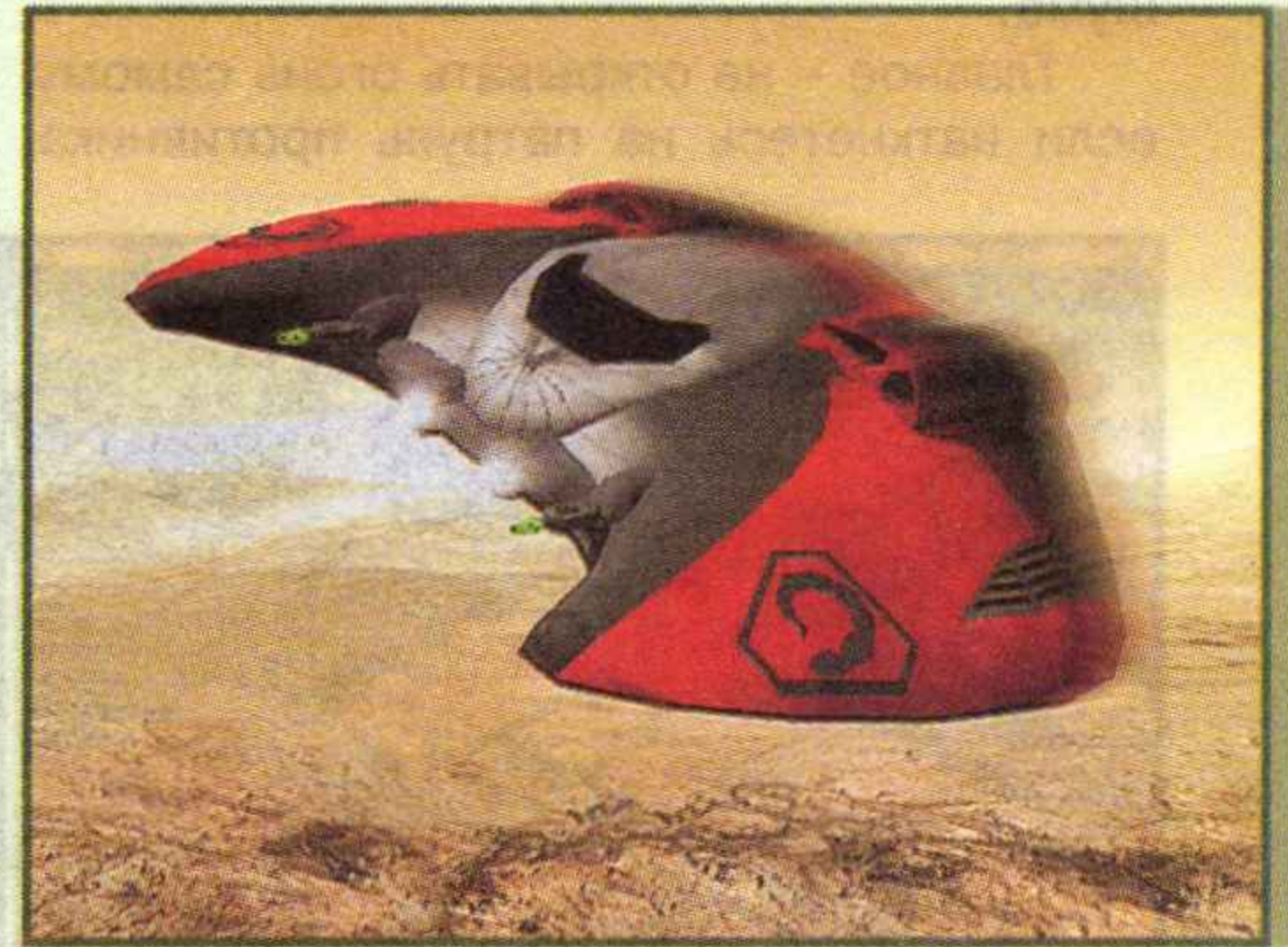
Теперь по порядку. Медленно двигайтесь по ущелью, наваливаясь всем скопом на редко попадающиеся танки-невидимки. Вскоре вы выйдете в обширную долину, где найдется достаточно места для развертывания базы. Два поля с синим тибериумом находятся у вас под боком – это даст вам быстрый старт. Позднее можно будет переключиться на обычный тибериум – два огромных поля находятся на возвышенностях с севера и юга от вас. Противник будет нападать весьма редко, что даст вам возможность спокойно развиваться. Для обороны базы будет достаточно парочки Титанов, парочки Росомах и, возможно, двух-трех сторожевых башен (в юго-восточном направлении).

Соберите дюжину Hover MLRS и, объединив их с мутантами, направьте всю армию на восток, придерживаясь как можно ближе к нижней кромке карты. (Тем временем начните производство Carry-all, БТР и 3–5 инженеров.) В одном месте придется протискиваться через очень узкий проход (может даже показаться, что пройти там невозможно). Сразу после этого вы упретесь в тупик. Но это не тупик! «Прощупайте» его мышкой, и вы обнаружите скрытый проход. Через этот проход вы подниметесь на возвышенность с тибериумными «жилками». Спустившись с нее, вы выйдете прямо к базе противника. Только по дороге не ходите, а двигайтесь в том же духе, придерживаясь нижней кромки карты. Вы буквально наткнетесь на вражескую Refinery. Не уничтожайте ее, а захватите с помощью инженеров. (Чтобы побыстрее это сделать, посадите инженеров в БТР, а БТР перебросьте на Carry-all.) Попутно можно захватить рядом стоящие Silos. Сразу же ставьте рядом Weapons Factory и начинайте массовое производство Титанов.

Можно притащить свой харвестер на новую Refinery, да не мешает построить и свою рядом, благо что новое тибериумное поле совсем близко.

Теперь основательно закрепитесь, обнеся свою мини-базу защитными башнями всех типов. Попутно можно поставить с полдюжины Helipad и наклепать 6 Orcas – авиация пригодится в дальнейшем для более быстрого разгрома противника. Накопите штук 15 Титанов и полдюжины Росомах. Вам предстоит «нащупать» энергетическую подстанцию противника и разнести ее в пух и прах.

Вот здесь вы и столкнетесь со спецификой миссии. Вы начинаете спокойно идти, не видя ничего вокруг, как вдруг появляется лазерная турель и открывает по вам огонь. Вы наваливаетесь на башню, вот-вот – и ей конец, как вдруг турель исчезает, снова становясь невидимой. Отремонтировавшись, она снова начинает вести



огонь. Бороться с этим можно очень просто: надо приказывать своим войскам вести ПРИНУДИТЕЛЬНУЮ стрельбу (зажав клавишу Ctrl), и мишень будет получать повреждение даже тогда, когда скроется из вида. Точно так же можно «нащупать» любое подозрительное место и вести принудительный вгон по нему – такое место легко распознать по характерным серым пятнам на местности.

Однако вам не придется громить всю базу описанным выше способом. Достаточно только найти и уничтожить «загончик» с энергетическими станциями. (Чтобы найти его, продвиньтесь чуть на восток-северо-восток.) Там будет штук 16 Power Plants. Как только уничтожите часть из них, так вся база противника и раскроется из-за нехватки электроэнергии. Кроме того, грозные Obelisks of Light и установки SAM превратятся в беззащитные мишени. Разгромить противника в таких условиях – дело техники (и времени). Учтите только, что в правом верхнем углу у NOD имеется небольшая авиабаза (так что используйте Hover MLRS в качестве прикрытия).

Братство, используя инопланетную технологию, стремится наладить производство боевой техники нового типа. Надо помешать этому во что бы то ни стало.

Вам предложат на выбор две миссии с совершенно одинаковым заданием: **обнаружить базу по производству юнитов нового типа; после этого уничтожить все здания и юниты противника.**

Каждая миссия состоит из двух частей. В первой части вам дается группа мутантов, с помощью которых надо обнаружить базу. Как только вы это сделаете, вам будут приданы подкрепления. После этого вы сможете развернуть базу и начать громить противника. Среди мутантов вы найдете трех своих старых знакомых – Умаган,

Охотника и Угонщика. Потеря Умаган по-прежнему равносильна автоматическому проигрышу миссии. Только вот поначалу вы не сможете пользоваться возможностями супермутантов. Дело в том, что как только вы начнете пальбу, так база сразу же «спрячется» (сделается невидимой) и вам придется затем долго дожидаться, пока противник не протрубит «отбой». Поэтому первую часть миссии настоятельно рекомендуется проходить без лишнего шума.

Главное – не открывать огонь самому, если наткнетесь на патруль противника.



Патруль может в вас пострелять, но это еще не будет означать, что вас обнаружили (база не скроется). От патруля, как правило, можно убежать. Но лучше не доводить дело до этого, тем более что патруль легко обмануть – он всегда ходит одним и тем же маршрутом (можно легко проскочить за его спиной).

16A. Destroy Prototype Facility

1. Выйдя из туннеля, двигайтесь на юг, меж двух холмов. Пройдя к долине, вы увидите что-то типа полигона NOD, над которым барражируют истребители. Пробегите через долину, постаравшись, чтобы за вами не увязались истребители. Но даже если кого из мутантов и ранят, не беда: далее вы подниметесь на возвышенность, где и подлечитесь на тибериумном поле (истребители отстанут в любом случае).

Теперь внимательно осмотрите южную оконечность возвышенности. Там имеется скрытый проход. Активизируйте его, пальнув по нему. Спускайтесь через проход в долину. Далее двигайтесь на восток, прижимаясь к гряде возвышенности, с которой вы только что спустились (она, стало быть, будет от вас к северу). Вскоре гряда повернет на север, но вы продолжайте двигаться дальше на восток (осторожно: здесь патрули). Сразу же вы увидите к северу от себя другую возвышенность. Поднимитесь на нее и перейдите через мост. Далее двигайтесь, прижимаясь к южной оконечности возвышенности. Пройдя немного, резко поверните на север. Вы выйдете как раз напротив оружейной фабрики, где проектируются новые юниты.

На этом первая часть миссии завершится, вам дадут подкрепление. (Если все сделано аккуратно, то противник даже не обнаружит вас. Но на всякий случай отведите мутантов к югу.)

2. Разворачивайте базу как раз в той долине, куда вам сбросили подкрепление. Имеет смысл только сначала продвинуть MCV чуть дальше на восток, чтобы Construction Yard пришелся примерно посередине между двумя полями тибериума: тем, что находится к северу на возвышенности, и тем, что находится к югу вблизи нижней кромки карты. Ставьте здания с таким расчетом, чтобы как можно больше «вытянуть» базу в восточном направлении и тем самым подобраться как можно ближе к третьему тибериумному полю (у нижней кромки карты). Конечно, такую базу защищать потруднее, зато тибериум будет под самым носом. По мере игры можно будет наклепать штук 5–6 Refineries, и все они будут работать очень эффективно.

По поводу защиты базы. Обязательно обратите свое внимание на возвышенность к северу от вас – это ваша «ахиллесова пята». Самое неприятное будет, если противник подгонит туда несколько артиллерийских установок и начнет обстреливать базу с дальнего расстояния, тогда как вы можете и не скоро среагировать. Чтобы предупредить это, обязательно держите на этой возвышенности штук 5 юнитов. Не мешает также создать силы быстрого реагирования – полдюжины истребителей Огса, способных мгновенно сорваться с места и «заткнуть дыру». Не забывайте также о сторожевых башнях – лучше всего подходят башни с ракетной боеголовкой (возможен и налет авиации противника). Поставьте их штук 6–8 по всей базе. Обязательно разверните мобильный радар – будут и атаки из-под земли.

Ваша цель – побыстрее набрать армию примерно из 20 Hover MLRS. Затем произведите 2 Carry-all, Mammoth MK II, БТР и набейте его инженерами. Объедините все Hover MLRS в одну группу и ведите ее к мутантам. Вы не забыли, где находится «загончик» с энергетическими станциями противника? (Если забыли: чуть восточнее от обнаруженной фабрики, прямо под склоном возвышенности, на которой находятся мутанты.) Конечно, сейчас вся база противника скрылась из виду, но ничто не мешает вам вести принудительный огонь (предварительно зажав клавишу **Ctrl**) по энергетическим установкам. Как только уничтожите 3–4 Power Plants, так у противника начнутся серьезные проблемы с энергией. В результате раскроеется вся база и, самое глав-

ное, смолкнут Obelisk of Light и установки SAM, превратившись в беззащитные мишени. Теперь направляйте армию Hover MLRS чуть дальше на север, где, перейдя речку, она ворвется на базу NOD. Сбросьте туда же с помощью двух Carry-all вашего Mammoth MK II и БТР, набитый инженерами. Захватите несколько зданий и разверните здесь Weapons Factory. Начните в ней массовое производство Титанов и Росомх. После этого завершить разгром неприятельской базы – дело техники. Не забывайте и про своих истребителей – они полезны для «вскрытия» карты, да и могут оказать огневую поддержку.

Миссия завершится, как только не останется ни одного здания NOD и сгинет их последний солдат.

16B. Destroy Prototype Facility

1. С самого начала двигайтесь на север, пока не упретесь в верхнюю кромку карты. Теперь поворачивайте на запад и идите, придерживаясь этой же кромки. Пройдя примерно треть пути, вы упретесь в тупик. Но на самом деле в нем есть секретный проход. Активизируйте его и поднимайтесь на возвышенность. Над вами начнут барражировать истребители противника. Не обращайтесь на них внимания и продолжайте двигаться на запад, придерживаясь верхней кромки карты. Вблизи верхнего левого угла карты найдите второй секретный проход и тоже активизируйте его. Поднявшись на возвышенность, будьте внимательны. Ее прочесывает патруль, придерживаясь одного и того же маршрута. Поэтому не составляет никакого труда проскочить за спинами патрульных на юг, придерживаясь левой кромки карты. Пройдя примерно полкарты, вы упретесь в третий (и последний) секретный проход. Он позволит вам спуститься в низину, где и находится искомая база противника. К ограде базы достаточно подвести одну Умаган с ее острым зрением. Она и разглядит то, что нужно. На базе автоматически будет поднята тревога, и здания базы скроются из виду. Но это не беда: задача выполнена, вам уже послано подкрепление. В ожидании этого подкрепления соберите мутантов в одну группу и займите стратегически выгодную позицию.



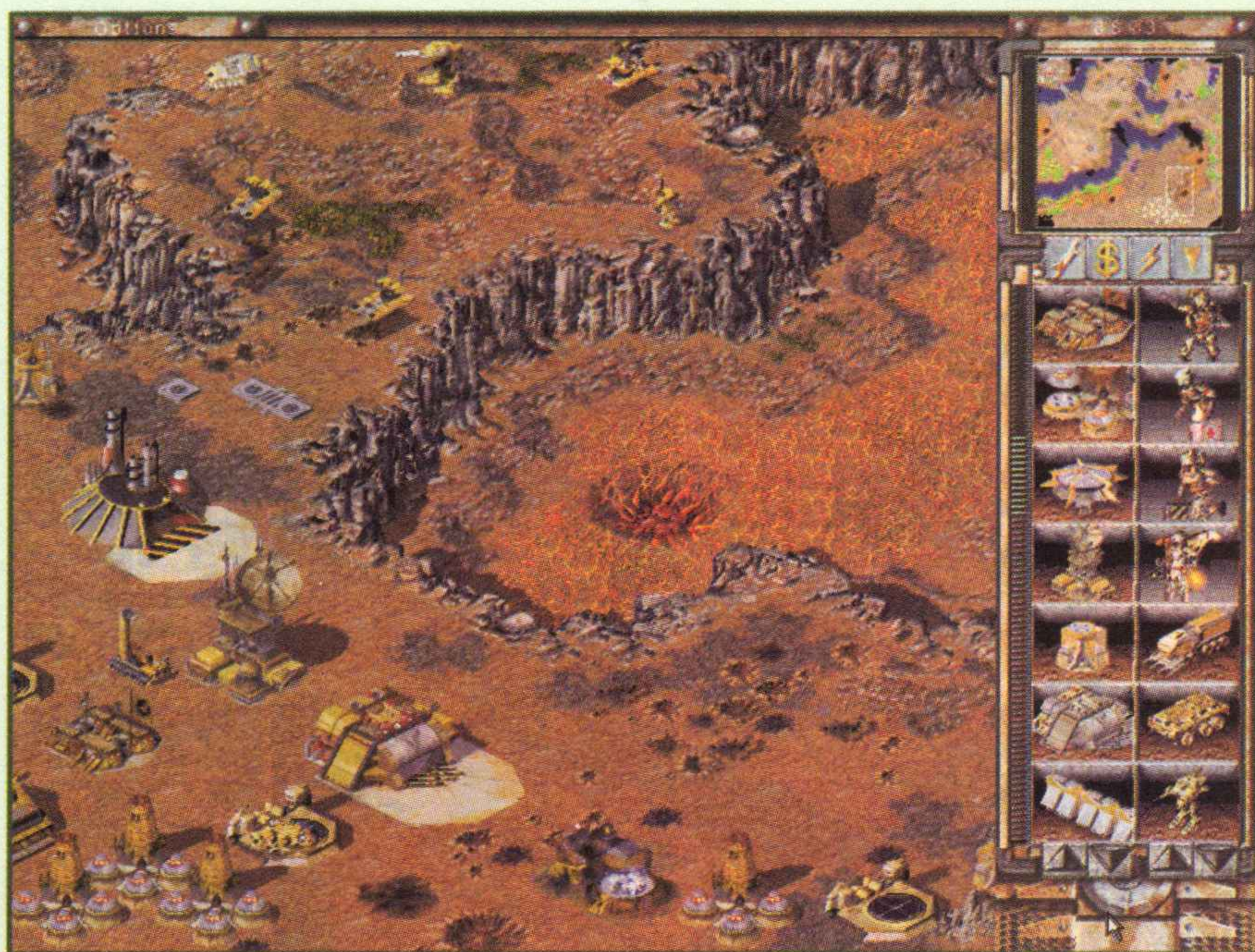
2. Разворачивайте базу как раз на той возвышенности, куда вам доставят подкрепление. Первым же делом постройте 2 Refinery, затем – радар, казармы и Weapons Factory. Произведите еще парочку харвестеров, так как путь к тибериуму неблизкий. Чтобы ускорить добычу тибериума, смастерите Carry-all и таскайте на нем харвестеры «вручную». Об обороне базы можете не беспокоиться – приданных в самом начале игры юнитов с лихвой хватит на это, благо что противник находится очень далеко от вас и его набеги будут весьма редкими и малочисленными. Разве что стоит произвести мобильный радар для предупреждения подземных атак противника (а таковые будут группами по 3–4 Flame Tanks).

Одновременно прочешите окрестности своей базы, особенно ту возвышенность, на которой вы находитесь. Не мешало бы уничтожить мост, ведущий дальше на запад (он вам все равно не понадобится). Подойдя к западной окраине возвышенности, вы обнаружите форпост противника, стоящий в низине. Этот форпост легко уничтожается с помощью Mammoth MK II: просто забросьте его туда с помощью Carry-all. Когда все кончится, верните его обратно и отремонтируйте.

Теперь вам понадобится полдюжины истребителей Orca и БТР, набитый инженерами. Когда все будет готово, подцепите Mammoth MK II с помощью одного Carry-all, БТР – с помощью другого и ведите всю ватагу вкупе с истребителями по старому маршруту, проложенному мутантами. Так вы гарантированно доберетесь до базы противника, минуя все установки SAM.

Дальнейшая идея действий такая же, как и в 15-й миссии: «вгрызться» в базу противника, развернуть собственную мини-базу, раздолбить энергетические станции противника, дабы его база стала видимой, а затем методически ее крушить.

Реализуется это следующим образом. Прежде всего дождитесь, пока ваш запас денег не достигнет «потолка» (где-то около 6 000). Затем снизьте скорость игры до минимальной и будьте предельно внимательными, так как вам предстоит пройти самый сложный и рискованный этап игры. Поднимите сначала в воздух истребители и направьте их к центру вражеской базы (имеется в виду тот кусочек базы, который обнаружили мутанты – он огорожен со всех сторон). Смысл – отвлечь огонь SAM на истребителей, пока Carry-all будут выполнять поставленную перед ними задачу. Carry-all с БТР разгрузите прямо в центре базы, а Mammoth MK II выгрузите у восточного угла. Там находится Obelisk of Light, который необходимо уничтожить в первую очередь. Рядом же будет артиллерийская установка, на которую затем надо переключить огонь Mammoth MK II (что-то большее этот супертанк вряд ли успеет сделать). На возвышенности (к северо-востоку от базы) обнаружится вторая артиллерийская установка, ее надо уничтожить с помощью истребителей. Одновременно



выгружайте инженеров и захватывайте ближайшие здания (Refinery и вертолетные площадки вместе с вертолетами).

Теперь ваша задача – выжить любой ценой на отвоеванном «пятячке». Вы потеряете практически все юниты, с которыми ринулись в атаку (мутантов лучше вообще не вводить – зачем напрасные жертвы?). Но у вас приличный запас денег. Ремонтуйте все отвоеванные здания. Ставьте возле них защитные башни всех видов (в конце концов понадобятся и противовоздушные) – их потребуется штук 5–6. Как только все стихнет (временно, разумеется), ставьте на отвоеванном месте казармы и Weapons Factory. (Можно продать Refinery, чтобы освободить место.) Произведите парочку медиков и подведите мутантов. Далее начните на новом месте массовое производство Титанов и Hover MLRS.

Как только будет готова примерно дюжина тех и других, объедините их с мутантами и медиками и осторожно ведите на северо-восток. Ваша задача – обнаружить «загон» с Power Plants и разбить его (делается так же, как и в 15-й миссии). После этого замолкнут Obelisks of Light и установки SAM, а вся база противника станет видимой. Тогда разгромить ее станет довольно просто, так как можно будет вволю использовать авиацию.

Миссия закончится, как только будет уничтожен последний солдат противника и все здания NOD будут разрушены.

17. Weather the Storm

Кодиак, командорский корабль GDI, попал в ионную бурю и из-за этого не может взлететь. Этим решил воспользоваться Кейн, бросив свои войска на обездвиженный корабль.

Задача: защитить Кодиак любой ценой; уничтожить все здания и юниты противника.

Сначала несколько слов об ионной буре. Из-за нее бездействует не только Кодиак, но и любая электронная аппаратура. Поэтому не может подняться в воздух ни один самолет (не надейтесь на свою авиацию и не стройте ее; с другой стороны, не будет и авианалетов противника), молчит радар (хорошо хоть мобильный радар все еще способен засечь подземные поползновения врага) и даже Hover MLRS бестолково топчется на месте. Поэтому всю миссию придется пройти в старом добром ключе, полагаясь только на роботов.

С самого начала уменьшите скорость игры до самого минимума: потеря любой секунды может дорого вам обойтись, и первые минуты игры будут очень «жаркими». Также поэтому старайтесь максимально близко следовать инструкциям, даваемым ниже.

Разверните MCV прямо на том месте, где он стоит. Задайте производство Power Plant. Объедините всю свою армию в одну группу и направьте ее чуть южнее Кодиака. Вскоре там появятся два танка, которые вы должны уничтожить без потерь со своей стороны.

Затем перебросьте свою армию чуть севернее Construction Yard и ждите атаки с этой стороны. Тем временем поставьте Power Plant возле Construction Yard с северо-западной стороны. Важно поставить именно там – в самом начале игры вы еще и «зажаты в пространстве». Не ставьте ничего восточнее линии Кодиак – Construction Yard, иначе скоро начнут стрельбу по новым постройкам две артиллерийские установки, расположенные на западе (слава богу, хоть до Кодиака они не



добивают). Сразу же стройте казармы и ставьте их вплотную к Power Plant. Вы успеете произвести четырех «дискоболов» (а больше и не нужно), когда подрывают еще два танка противника, на этот раз – с севера. Разобравшись с ними, СРАЗУ ЖЕ отходите на восток, иначе начнут бить те самые артиллерийские установки.

Теперь вам надо упредить противника. Следующий «гвоздь программы» – обстрел двумя артиллерийскими установками, которые подъедут и расположатся на возвышенности к северу от вас. Чтобы этого не произошло, объедините всех «дискоболов» в одну группу, направьте их на эту возвышенность (через проход к западу от вас) и попридержите на линии Кодиак – Construction Yard. В ожидании противника постройте Refinery и расположите ее между Кодиаком и Construction Yard. Появившиеся артиллерийские установки элементарно забрасываются дисками-гранатами. Следите только, чтобы они не подавили ваших «дискоболов»: это единственное, чем они опасны в «походном состоянии». Если они подошли слишком близко, то бросьте гранаты, отбегите, снова бросьте и т. д.

Но вот с артиллерией покончено. Пусть «дискоболы» нащупают секретный проход к югу (он чуть восточнее от указанной ранее линии), активизируют его и спускаются по нему – так они быстрее воссоединятся с остальной частью вашей армии. Теперь ведите всю свою армию на юг (ведите за собой и харвестер). Наткнувшись на возвышенность, огибайте ее с востока. Вскоре вы наткнетесь на тибериумное поле, охраняемое двумя киборгами и одним бронемопедом. Но, хуже того – к югу на возвышенности находится артиллерийская установка, которая не замедлит вступить в бой. Поэтому придется разбить

свои силы: пусть роботы разбираются с киборгами, а пехота сначала уничтожит бронемопед, а затем пусть атакует артиллерийскую установку.

В ходе этого боя можно потерять пару юнитов, ничего страшного. Зато теперь у вас есть доступ к ресурсам, и пусть харвестер сразу же принимается за дело (если он еще не сделал это автоматически). Всю свою армию отведите назад, к Кодиаку. После этого постройте вторую Refinery как можно ближе к тибериумному полю, затем – Weapons Factory. На оружейном заводе произведите в первую очередь пару харвестеров – обязательно надо ускорить добычу тибериума. После этого стройте ремонтный завод и отремонтируйте роботов.

Примерно в это время наступит очередная атака NOD. Что это будет – заранее не скажешь, так как «сценарные фенечки» на этом кончатся. Хуже всего, если противник подгонит с запада пару артиллерийских установок. Немедленно уничтожайте их и отступайте, авось хоть кто-то у вас уцелеет (даже не пытайтесь «достать» те артиллерийские установки, что стоят еще западнее на возвышенности). Если же это будет подземная атака Flame Tanks, отделаетесь только потерей пехоты.

После этого будет весьма длительное затишье. Первым делом произведите мобильный радар, дабы предвидеть подземные атаки противника. Затем клепайте поочередно Титанов и Росомах. Много наштамповать вы все равно не успеете, так как вскоре практически исчезнет ваше тибериумное поле.

Делать нечего – придется отбивать у противника второе поле тибериума. К этому моменту у вас должно быть готово штук 8 Титанов и с полдюжины Росомах. Объедините их в одну группу и ведите на восток. Вскоре в вашу сторону начнут бить те самые артиллерийские установки, о которых так много уже говорилось. Нацельте своих роботов на них. Окажется, что артиллерия противника стоит на возвышенности возле тибериумного поля, а само поле охраняется еще парой киборгов и бронемопедом. (Словом, та же самая ситуация, что и с «южным» полем.) Придется разбираться разом со всеми. Если аккуратно вести бой, то можно отделаться потерей лишь пары роботов, не более.

Сразу же направьте все свои харвестеры на новое поле, но армию назад не отводите – она еще постреляет по вражеским харвестерам, которые будут забредать на это поле. Тем временем постройте третью Refinery как можно ближе к новому полю. Возобновите массовое производство Титанов и Росомах. Вам надо накопить с десятка тех и других (считая армию, оставленную на поле). Объедините все юниты на втором тибериумном поле, только для защиты базы оставьте парочку Титанов и парочку Росомах (вообще никогда не прекращайте их производство). Нашупайте секретный проход на возвышенности к востоку от вас. Поднявшись на эту возвышенность, вы наткнетесь на следующее тибериумное поле, разрабатываемое вражескими харвестерами. Перестреляв харвестеры, найдите проход на возвышенность к северо-востоку от вас. Поднявшись туда, вы наткнетесь на энергетическую подстанцию противника (под возвышенностью, к югу). Она будет замаскирована, но это не беда, как вы уже усвоили из предыдущих миссий. Ведите принудительный огонь по Power Plants, и вскоре здания противника перестанут быть невидимыми для вас. Вместе с этим отключатся и Obelisks of Light. Дальнейший разгром противника очень прост.

18. Final Conflict

Противостояние NOD и GDI подходит к развязке. Кейн укрылся в своей Пирамиде и готов выпустить смертоносную раке-



ту, которая преобразует весь лик планеты. Три установки ICBM нацелены на орбитальную станцию «Филадельфия».

Задача: уничтожить все три установки ICBM, взорвать Пирамиду и стереть NOD с лица земли.

Как только вы разберетесь с мини-базой противника (старайтесь не потерять ни одного юнита), вам дадут MCV. Разворачивайте его вблизи тибериумного «пятка» на востоке и быстренько стройте здания в следующем порядке: Power Plant, Refinery, Barracks, Weapons Factory. Больше ничего не стройте! Произведите второй харвестер, и как только он будет готов, делайте БТР и трех инженеров. Сразу же грузите всех инженеров на БТР и ведите его к верхней кромки карты. (Здесь очень важно не мешкать – любая секунда на счету; ничего не стройте и не производите, так как скоро вам потребуется много тибериума разом). Примерно в это время вас ограничат во времени: в вашем распоряжении будет час, чтобы найти и уничтожить первую установку ICBM.

Поворачивайте БТР на запад и ведите его, прижимаясь к верхней кромке карты. Как только упретесь в верхний левый угол карты, поворачивайте на юг. Вы выйдете к старой заброшенной базе GDI с тремя танками-«мамонтами» (еще первой конструкции), которые присоединятся к вам. Объединив танки в одну группу, осторожно ведите ее на восток. Вскоре в вас начнет бить Obelisk of Light. Вы должны уничтожить это сооружение, не потеряв ни одно-



го танка. Теперь внимание: очень ответственный момент игры (обязательно сохранитесь). Быстро бросайте БТР вперед танков и сверните чуть на северо-восток. Вы въедете прямо в базу противника. Здесь же, почти с края, будет Refinery, Silos и Construction Yard. Захватите их с помощью инженеров. Постарайтесь захватить Refinery в тот момент, когда в нее въезжает харвестер, тогда получите и его. (Харвестер затем направьте на тибериумное поле возле найденной базы GDI.)

После этого начнется форменная свистопляска, поскольку к вашим зданиям начнут подтягиваться почти все вражеские юниты, которые только есть на базе. Прав-

да, их будет не очень много, и танки сумеют с ними справиться (только следите за их состоянием: как только какой-нибудь танк стал «дышать на ладан», так отводите его чуть вглубь, дав ему время для саморемонта). Если поставить возле Construction Yard парочку орудийных башен (одну – против техники, другую – против пехоты), то можно обойтись вообще без потерь. Не забывайте только своевременно ремонтировать свои здания.

Как только наплыв юнитов прекратится, можете перевести дух. Самое страшное уже позади. Направьте танки к северу-востоку от Construction Yard и раздолбайте там все Power Plant (после этого не страшен второй Obelisk of Light). Постройте в том месте Hand Of Nod и произведите парочку киборгов – антипехотную поддержку к танкам. Медленно двигайте их по базе, вынося редко попадающиеся юниты противника. Произведите инженеров, и пусть они займут еще вторую Refinery, Vehicle Plant и Radar.

Установка ICBM находится на севере, но не уничтожайте ее сразу. Потяните время (у вас должно остаться еще минут 30–40), развивая свои базы. В первую очередь поставьте еще 3–4 Refinery, дабы оптимально собирать урожай со всех тибериумных полей. Какие юниты производить в дальнейшем, это даже дело вкуса: из «коктейля» NOD+GDI есть что выбирать! Вообще-то вас уже можно поздравить с победой: дальнейшая часть миссии будет совсем простой, хотя вам предстоит разгромить еще три базы противника. Рекомендуем иметь для этого артиллерийские установки (штук 8), Титанов (штук 10), Attack Cycle (штук 12), киборгов (штук 8) и БТР с тремя инженерами на борту; кроме того, полезно создать пару ремонтных машинок (сверх этого, у вас еще должны остаться «мамонты»). К концу миссии вам еще понадобится дюжина Hover MLRS и, желательно, Mammoth MK II с Carry-all. За защиту своих баз можете не беспокоиться: враг и пикнуть не успеет, разве что успеет выпустить пару ракет из Храма Кейна.

Когда останется 1–2 минуты до запуска ICBM, уничтожьте ее. После этого «выдвинется» нижняя часть карты и ваше игровое поле увеличится вдвое. Начнет тикать счетчик второй ICBM. Основная база противника находится в правом нижнем углу карты, прямо под вашей первой базой. Двиньте туда свои войска. Перейдя через мост (кстати, полезно починить и второй, чтобы не толпиться всем в одном месте), возьмите немного на юг.

Вы выйдете на тибериумное поле, на котором «пасутся» харвестеры противника. Начните по ним стрелять (их очень легко уничтожить), и вам навстречу выплывут немногочисленные защитники базы. Прикончить их – пара пустяков. Далее



с помощью быстрых Attack Cycle нащупайте Obelisks of Light (всего их три) и уничтожьте с помощью артиллерии. Смело въезжайте на базу и займите Construction Yard, Hand of NOD и Vehicle Factory (так проще, чем разрушать их). Все прочие здания уничтожьте. Уничтожьте и ICBM – что уж мелочиться (времени и так будет достаточно). Отремонтируйтесь.

Теперь проще всего уничтожить Храм Кейна с прилегающими постройками. Он находится на острове к северу от этой базы противника (туда ведет мост). Даже не буду описывать, как это делать, – настолько все элементарно.

Остается последняя база противника с последней установкой ICBM. Единственная загвоздка – эта база находится на острове, полностью отрезанном от остальной суши (нет никаких мостов). Используя Hover MLRS, «нащупайте» единственный Obelisk of Light, находящийся на острове (достаточно проплыть вокруг острова), и уничтожьте его с помощью артиллерии. (Обелиск начнет скрываться, тогда ведите принудительный огонь.) На эту канонаду слетится множество вертолетов, так что держите поблизости Hover MLRS и Attack Cycle. Теперь можно штурмовать сам остров. «Вход» на него находится на юге (прямо напротив моста в левом нижнем углу экрана). Въезжайте туда на Hover MLRS и для облегчения дел перебросьте туда же на Carry-all всех «мамонтов» (только осторожнее: делайте короткие рейсы от моста до «входа», ибо у противника еще не подавлены установки SAM). Дальнейший разгром противника – дело техники. Если миссия все не заканчивается, поищите, не осталось ли где-то на поле недобитых юнитов или зданий противника.

Игорь Савенков

Окончание в следующем номере.

Вторая часть когда-то популярной игры. Вторая... И этим все сказано

Разработчик: Enlight Software
Издатель: Ubi Soft
Жанр: RTS/экономическая стратегия
Выход: сентябрь 1999 г.
Требования: P-166, 32 Mb

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

ПРОБА
8.3

SEVEN KINGDOMS 2

С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ

Заводя разговор о продолжении какой-либо игры, грешно не сказать хотя бы пару слов о первой части. Что же из себя представляла Seven Kingdoms под номером один? Для начала – небольшая историческая зарисовка...

Время действия – год 1997. Место действия – маленький зеленый шарик, заселенный прогрессивными представителями фауны. Участники – многонациональная армия игроков, жаждущая новых хитов, с одной стороны и крохотная партия разработчиков, без зазрения совести делающая деньги на этих самых игроках, с другой. Смутные времена, скажу я вам. Вслед за более-менее стоящими представителями жанра RTS (Krush Kill and Destroy и Total Annihilation) на многострадальные головы игроманов пролился настоящий ливень всевозможных поделок на стратегическую тему. Пересчитать всевозможные клоны тех времен – даже у сороконожки ног не хватит. Но время – самый точный судья, и в памяти людской остались лишь единицы. Запомнились те, которые не были очередным перепевом общепризнанных хитов, те, что обладали рядом интересных, а главное – оригинальных моментов (ширпотреба хватало с избытком). Запомнились по-настоящему интересные игры, с изюминкой, с шармом, а не просто «нечто из жанра RTS». Seven Kingdoms по праву займет свое место в группе лидеров, вознесясь над головами серых и безликих клонов. И причин тому несколько. Во-первых, разработчикам удалось очень удачно соединить воедино два жанра – RTS и экономическую стратегию. Во-вторых, не менее гармонично игра сочетала в себе элементы фэнтези в виде сонма мифических божеств и вполне реальные элементы отдельных цивилизаций. От фабрик и военных цехов до пушек и боевых галеонов. Всё это, вкупе с оригинальной музыкой и более чем приличной графикой, придало игре неповторимый колорит, побу-

дивший игроков бросить сто раз пройденные KKnD и TA и отправиться исследовать симпатичные миры Seven Kingdoms. Которые, кстати, генерировались динамически, то есть каждый раз игра проходила на новой, уникальной карте. Запомнилась также одна интересная особенность: войска могли свободно размещаться внутри фортов. Причём, если в этом же форте был герой с высокими характеристиками, то обычные рядовые начинали потихоньку набираться у него опыта, повышая свои боевые качества... Что и говорить – зачатки RPG в явном виде.

Почему я начал статью, отдав дань первой части? Большого секрета здесь нет: дело в том, что Seven Kingdoms 2 отличается от своей предшественницы, мягко говоря, не намного. Да многое менять, собственно, и не требовалось. Лишь пару-тройку ключевых элементов, дабы довести стратегическую модель до совершенства.

Прежде всего перемены коснулись внешнего вида игры. Во-первых, теперь всё происходящее на экране подается нам в виде изометрической проекции, то бишь наполовину сверху, наполовину сбоку. Во-вторых, здания и юниты теперь более-менее сбалансированы в размерах: юнит гораздо меньше, нежели какая-нибудь крепость. Здания настолько велики, что могут даже скрыть юнит от глаз игрока. На этот случай предусмотрен приёмчик, давно используемый во многих изометрических RPG: на момент прохода юнита здание кратковременно становится прозрачным. Далее: если раньше сооружения и войска были достаточно простенько анимированы, то теперь они практически не отличимы от реальных, настолько детализированной стала графика. Впрочем, если уж гигантские, по меркам «старых» RTS, постройки мешают вам играть, то есть возможность переключиться в более привычный, условный режим. В нём здания уменьшаются и лишаются части деталей, в результате играть становится легче.

Сюжет не претерпел особых изменений: по-прежнему существует выбор из нескольких цивилизаций. Кроме основных участников класса человеческо-парнокопытных появились уж совсем фантастические представители – некая раса чудовищ под общим названием «фрихтаны». Чуда-юда присутствовали ещё в первой части, правда, только в виде нейтральных юнитов. И сидели они там в своих убежищах и никого не трогали. И охраняли сокровища несметные... И вылезали только тогда, когда очень их доставали (пытались стащить сокровища не-





сметные). Теперь же они и сами не могут жить спокойно, воюя друг с другом, и нормальным людям мешают, сжигая всё на своём пути и громоздя повсюду логова. Кто они вообще такие и откуда появились – знают одни лишь разработчики игры, решившие, вероятно, что чудища придадут продукту дополнительный колорит и оригинальность.

Основополагающие принципы игры те же: в начале игры вам даётся один город и один форт, а в обозримом будущем маячит задача не из легких – максимально развиться и не дать сделать то же самое противнику. Развиваться предстоит, строя шахты, добывая ресурсы и производя различные товары. Которые, в свою очередь, можно продать нейтральным соседям, заработав деньги на новые постройки, армию и героев.

В игре по-прежнему присутствует возможность разработки новых видов оружия и шпионаж. Шпионы могут принести массу неприятностей противнику, нарушив, например, снабжение заводов ресурсами или внеся сумятицу в ряды вражеских армий. Шпион также обладает возможностью подкупить военачальников противника, дабы те перебрались под ваше знамя. Кстати, в военном отношении игра всё-таки несколько изменилась: любой форт теперь вмещает 16 солдат (9 в первой части). Каждая цивилизация обзавелась уникальным боевым подразделением, например, ниндзя в Японии, греческие колесницы или слоны в Карфагене. Да, чуть было не забыл упомянуть одно важное отличие: в Seven Kingdoms 2 напрочь отсутствуют водные просторы, а вместе с ними и флот... Жаль. Конечно, можно понять разработчиков – в процессе производства игры всегда приходится чем-то жертвовать... Но уж во вся-

ком случае не одной из главных составляющих игры, которой являлись морские баталии. А то пошлешь, бывало, транспорт с крестьянами на далёкий остров, укрепишь его как следует, да понастроишь галеонов... Никакой враг не страшен! Без флота, согласитесь, игра выглядит несколько однобоко. Вот, собственно, и все основные отличия... Теперь, как водится, подробно обо всём.

БИТЬ И СЧИТАТЬ

Начнём образцово-показательную игру, каждый шаг развития в которой будет соответствующим образом описан и разъяснён. Сначала будем добывать, продавать и считать. А когда наберём и посчитаем, тогда и до драки дело дойдёт...

УПРАВЛЕНИЕ

Интерфейс вполне традиционный, впрочем, как и у любой RTS: в правой части игрового экрана скромно расположился viewbar, то бишь столбик с опциями. Здесь всё неизменно чуть ли не со времён Dune 2 – наводим курсор на объект, получаем набор действий. В случае со структурами здесь отображаются возможности регулирования количества рабочих, занятых производством чего-либо. Здесь также можно управлять производством юнитов (скажем, построить баллисту), а также при необходимости починить, продать или вообще взорвать объект. Что касается юнитов, то здесь всё также вполне традиционно: идти, строить, атаковать. У всех «во-як» есть опция, позволяющая определить, будет он отвечать

на атаки врага или сделает вид, что ничего необычного не происходит. Кроме того, у большинства солдат есть определенный набор опций, соответствующий роду их деятельности. У шпионов это возможность замаскироваться под противника и проникнуть во вражескую структуру, у крестьян – строительное меню и так далее. Поскольку разбираться во всём этом мы также научились ещё со времён первых RTS, то не буду далее отвлекать ваше внимание от игрового процесса. Ближе к делу...

СТРОИТЕЛЬСТВО И РАЗВИТИЕ

Вначале Бог послал вам форт, в придачу – город и кусочек сыру. Это (даже если откинуть сыр) не так уж и мало, как могло бы показаться. При умелом обращении с имеющимися ресурсами можно в обозримом будущем отгрохать целое королевство. Начнём, пожалуй. Выделив курсором город, тренируйте пару работников, чтобы те без промедления построили Mine (шахту) и factory (ремесленный цех). Mine стройте, понятное дело, на близлежащем месторождении чего-нибудь, а Factory – в непосредственной близости от Mine. Не забывайте о том, что все здания должны быть связаны друг с другом (пунктирная линия), а главное – с городом, ведь именно оттуда на объекты будет попадать рабочая сила. Затем, когда рабочие освободятся, постройте Market (рынок) и Inn (постоялый двор). Когда к вам прибудет гонец с предложением от соседних королевств поторговать, соглашайтесь и снаряжайте караваны. Для этого нажмите в меню каравана кнопку «New» и затем направьте его на рынок соседа. Кстати, совет относительно производства и торговли: следите за динамикой во всей этой цепочке, то есть отслеживайте, не слишком ли много производится сырья – возможно, стоит построить ещё один перерабатывающий цех либо сократить количество рабочих на шахте. И не забывайте о рынке: его возможности также ограничены, возможно, придётся построить ещё один, дабы вместить все товары.

Теперь, когда насущные проблемы решены, займёмся внешней политикой. Вокруг вашего королевства расположено множество независимых поселений. В ва-



ших же интересах обратить их на свою сторону. Для начала окиньте хозяйским взором все ближайшие населенные пункты и оцените так называемый «уровень сопротивления». Выберите город с наиболее низким показателем и отправьте туда работника – построить форт. Затем купите на постоялом дворе услуги наиболее мощного наёмника (причём упор делайте на качества лидера – leadership). Произведите его в генералы (пункт в меню, выполненный в виде пятиконечной звезды) и направьте в форт. Туда же отправьте повозку с крестьянами и разверните рядом с фортом поселение. Когда крестьяне придут на место, наберите в форт всех жителей только что основанного городка (далее можете просто уничтожить его – всё равно там никого не осталось). По идее, в результате проделанной работы уровень сопротивления нейтрального селения начнет постепенно снижаться. В дальнейшем, дабы ускорить этот процесс, можно будет пожертвовать парой тысяч золотых – каждая тысяча уменьшает «resistance» в среднем на десять единиц. Когда уровень сопротивления упадет до пятидесяти единиц и меньше, город неизбежно перейдет на вашу сторону и вы получите дополнительных рабочих, солдат и провизию. Кстати, учтите: если в форте нет ни единого солдата, то селение так и останется нейтральным (вполне логично – кому они будут сдаваться?). Поэтому всегда оставляйте в форте хотя бы одного вояку, дабы принять, так сказать, ключи от города.

Вот таким методом «кнута и пряника» можно создать себе приличную основу для дальнейших действий. Кстати, в то время как вы будете всем этим заниматься, не исключено, что в гости пожалуют монстры – люди обычно заключают торговое соглашение или союз, а вот фрихтанам на все это наплевать. И когда они пойдут в атаку, желательно быть к этому готовым. Посему в главном форте уже должно быть максимальное количество войск, то есть 16 человек. А поскольку у нас ещё, как вы помните, есть и второй форт, то мелкие вылазки монстров уже не так страшны. Да и серьёзное нападение при определенном умении можно будет отразить. По ме-



ре того как селения начнут переходить на вашу сторону, стройте рядом с ними Science Tower's (башни учёных). Затем выдайте ученым мужам задание. Здесь уж действуйте как заблагорассудится, хотя я бы посоветовал начать с изобретения баллисты, чтобы поскорее заполучить технологию производства пушек. Если в непосредственной близости селений наблюдаются месторождения ресурсов, то стройте рядом с ними шахты, фабрики – в общем, организуйте полноценный «филиал» королевства.

Когда освоите первую технологию производства военных машин, постройте War Factory (цех оружейников). Для начала, дабы не особо тратиться, закажите работягам пару-тройку баллист (в начале игры этого более чем достаточно). В дальнейшем, когда разработаете технологию отлива пушек, заказы будут измеряться уже десятками экземпляров, потому как пушка – главный аргумент в военных конфликтах. Однако это уже другая глава повествования – до военных действий мы ещё доберёмся.

ДИПЛОМАТИЯ

Вся дипломатия в игре заключается в предложении соседям поторговать (или наоборот – поддержка торговой инициативы соседа). Однако в дипломатическом меню наблюдается еще некое количество пунктов. Тем не менее большинство из них, как правило, не используется. Всё же поведаю об их предназначении, авось что-нибудь пригодится. Итак, в меню рядочком расположены пункты, позволя-

ющие: заключить торговое соглашение, заключить союз (и, разумеется, расторгнуть то или другое), попросить или предоставить военную, денежную или продовольственную помощь, а также объявить войну или потребовать контрибуцию. Как это всё использовать – дело ваше. По своему опыту могу сказать, что серьёзно потребоваться могут только два пункта – это торговля и вымогательство... То есть требование заплатить дань. Кстати, если у вас будут требовать денег, не давайте. Если дадите, они облагодетельствуют и будут просить больше, ну а если не дадите – могут всего-то войну объявить... Пустяки какие... Отобьёмся!

ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вот мы и добрались до того, что является основой любой RTS. Что бы там ни говорилось о гуманности и человеколюбии, знаем мы вас: хлебом не корми, дай только пострелять, да порубить, да поколошматить... Что ж, всегда пожалуйста – лишь бы на реальные просторы эти страсти никогда не выходили... Значит, так: учитывая всё рассказанное выше и то, что вы приняли это к сведению, мы имеем приличное по размерам королевство и пару соседей, только и ждущих предлога на вас напасть. Не верьте их мирным заверениям – достаточно одного неверного шага, и они будут рады стереть ваше королевство с лица земли. А потому, в полном соответствии с известной пословицей, будем защищаться при помощи нападения.

Начинаем готовиться к войне: как уже было сказано выше, первым делом строим много пушек. Надеюсь, что они у вас уже как минимум второго уровня, иначе придется подождать, пока учёные его не откроют. Если уже открыли – тем лучше: дай-



те им задание исследовать специальный юнит вашей расы, например, берсеркера у норманнов или шаолиньского монаха у китайцев. Одновременно постройте у наиболее многолюдного поселения структуру, позволяющую тренировать специальные юниты. Заполните её под завязку жаждущими военной карьеры крестьянами и займитесь остальной армией. Опять-таки, если всё вышесказанное не прошло мимо вашего внимания, то сейчас мы имеем много селений. Возле каждого из которых стоит форт, заполненный жадными до драки лучниками, мечниками и прочими вояками. Выберите место, в котором намереваетесь нанести первый удар (поближе к врагу, конечно) и сконцентрируйте там все ваши войска, оставив лишь отряд для прикрытия тыла. Не забудьте при помощи клавиш **Ctrl + 1 (2, 3 и т. д.)** определить отряды по группам – так с ними будет удобнее управляться.

Кстати, об отрядах: если вы ещё не заметили, то у каждого генерала есть наверху в меню целый набор возможных построений его отряда. Непременно воспользуйтесь ими, чтобы ваше войско не напоминало стадо воинственных баранов. Пока ваши войска концентрируются на ударном направлении, не поленитесь: купите услуги ещё нескольких генералов и займите пустующие форты, после чего тренируйте в каждом из них хотя бы по пять солдат. Кто знает, может, этот резерв вам в дальнейшем и не пригодится, но... Всё может случиться – у компьютерного противника интеллект теперь на весьма высоком уровне... Итак, в то время как вы всем этим занимались, скорее всего, ваши оружейники понастроили приличную армаду пушек, а специальная структура натренировала достаточно суперьюни-

тов. Всё это подкрепление посылайте туда же, где стоят сейчас ваши войска. И поторопитесь: не забывайте, что военачальники, топчась на одном месте под дождем, теряют к вам лояльность! Поэтому не будем больше медлить и начнём подготовку к драке.

Исходя из собственного опыта, рискну предложить вам следующую схему ведения военных действий: в то время как основные силы, построившись в боевой порядок, стоят в некотором отдалении от врага, небольшая группа провокаторов подходит, например, к вражескому поселению. И начинает его долбить. Возмущённый такой наглостью противник высыпает из форта и бежит к вашей группе. Вы же в спешном порядке отходите к основным силам, а одуроченный противник попадает в засаду! А если бы вы напали всем скопом на один форт, то, во-первых, из него полетели бы брёвна, по мощности сравнимые с баллистами, а во-вторых, ваши солдаты потеряли бы боевой порядок и эффективность боя была бы гораздо меньше. А потери – больше. Вот поэтому описанная здесь тактика «ловли на живца» позволяет сохранить как, извините, «живца», так и основные силы. То бишь и волки целы и овцы не голодают. После того как первая цитадель врага разрушена, не думайте, что затишье продлится долго – скорее всего, из всех фортов противника сейчас на вас валом повалит целая армия, сопоставимая по силе с вашей. И при этом ожидает, что вы встретите его лоб в лоб, как и полагается нормальному... компьютерному противнику. Но мы ведь недаром люди, правда? Отбросим в сторону нездоровые дарвинские представления о свое происхождении. Мы вообще народ непредсказуе-

мый – сами иногда не знаем, что творим. Вот и сейчас вместо того, чтобы честно терять армию в равном бою, мы быстро-быстро уходим, пытаемся, по возможности уклоняясь от стычек, обойти отряды противника и подходим к его пустующим городам. Что получается? Пока его армия недоумевает, куда же мы делись, мы уже давно у него за спиной. И крошим его тыл, не оставляя камня на камне от его башен, фортов и... гм... Доски на доске от его шахт и факторий...

Скорее всего, компьютер поймёт свою ошибку и попытается сделать то же самое, что и вы, то есть атаковать ваши тылы. Однако, как вы помните, они у нас, в отличие от тылов противника, не такие уж и беззащитные. А потому, пока наши несколько солдат в фортах сдерживают превосходящие силы врага, основная армия, полюбовавшись на развалины вражьего королевства, успеет вернуться в родные пенаты. И довершить начатое, разгромив уже слегка потрёпанного противника. Вот теперь можно кричать «Ура!», бросать вверх шапки, мышки и всё, что попадётся под руку – вы победили, и заслуженно!

Однако не следует забывать, что всё вышесказанное касается игры против одного королевства. В случае с несколькими потенциальными противниками следует перед началом масштабных боевых действий сперва заручиться поддержкой одного из противников (заключить военный союз), а уж потом лезть в драку. Ведь никто не мешает впоследствии забыть про все бывшие договоренности и разнести бывшего союзника в пух и прах. Ну а во всём остальном тактика остаётся прежней.

ФИНАЛ

Что же можно сказать в качестве итога ко всему написанному? Если честно, то мне первая часть нравилась немножко больше, в особенности в плане тактических изысков. Ликвидация морских просторов и, соответственно, флотилий, как мне кажется, несколько ухудшила игру. Однако впечатления от сиквела скорее положительные, нежели наоборот. Если честно, я даже и не предполагал, что идея слить воедино RTS и SIM, бывшая весьма оригинальной ещё два года назад, так и не потеряет своей привлекательности в наше время, когда стратегии вообще превратились в какой-то клубок жанров и видов, где переплетаются и 3D-action'ы, и симуляторы, и Quest'ы, и даже чуть ли не RPG... И как это ни прискорбно отметить, простой интерес к игре при разработке всё чаще остается за бортом, уступая место кратковременному восхищению технологией и эффектами. А потому Seven Kingdoms 2 опять на высоте и опять даёт фору всем, кто не верил в его успех. Потому, что главное в игре – интерес, а уж он-то здесь несомненно присутствует, не так ли, друзья мои?

Степан Комиссаров aka Komissar
E-mail – komissar@mail.ru



Красоту этой игры невозможно увидеть сразу. Но тех, у кого хватит терпения вникнуть во все тонкости игрового процесса, она вознаградит сполна. Редкий жанр. Редкое событие в игровом мире.

Разработчик: Quicksilver Software
Издатель: Interplay
Выход: август 1999 г.
Жанр: тактический космический симулятор
Требования: P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

ПРОБА
8.3

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

Они сказали мне, что теперь я человек-легенда. И списали меня с корабля. Мне сказали, что я герой, что любой мальчишка с Земли мечтает быть похожим на меня. И заперли меня в тесном кабинете, лишив возможности видеть звезды. Я никогда не прощу им этого. Я их ненавижу. Хотя теперь я и есть – они. Командование Звездного Флота.

– Господин адмирал...

Я родился, чтобы стать космическим капитаном. Это было моей ролью, моим предназначением. Я только-только почувствовал силу, и энергия космических битв еще бурлит во мне.

Ей суждено бурлить впустую. Я осужден на прозябание в роли вершителя человеческих судеб здесь, в Командовании Звездного Флота.

Космос не дожидается меня.

– Господин адмирал, к вам посетительница.

Журналистка. Наверняка она. Вчера на приеме я обещал дать интервью одной юной и перспективной – во всех отношениях – особе. Не люблю журналистов, но эта пигалица смотрела такими восхищенными глазами.

– Пусть войдет.

Итак...

– Здравствуйте, господин адмирал, – огромные глаза и все тот же по-детски восхищенный взгляд.

– Здравствуйте. Прошу, присаживайтесь, пожалуйста. Нет, нет – сюда, в кресла. Вы же мой гость, не просто посетитель.

Я звоню в звонок и прошу нам обоим чаю. С пирожными. Она – сущий ребенок, рада пирожным, в кресле сидит на самом краешке, смущенно теребя замок своей сумочки.

– Можете сразу доставать свой диктофон, не стесняйтесь. И пейте чай.

– С-спасибо.

– Но первый вопрос задам я. О чем бы вы хотели написать?

Я ожидал услышать «о герое Галактики, о легендарном капитане и примере для подражания, о спасителе Земли и челове-

чества». Я даже подготовился заранее к этому разочарованию.

И представить не мог, что услышу в ответ:

– Знаете... Знаете, я хочу написать... Хочу написать правду о космосе и о войне. Хочу дать людям почувствовать это... этот вкус. Победные реляции и приказы о награждениях все печатают, но это не война. Война – это люди, их чувства, их заботы... их потери. Их быт. Их опыт. Пусть будет много деталей, пусть не всякий их поймет, но... Вы понимаете меня?

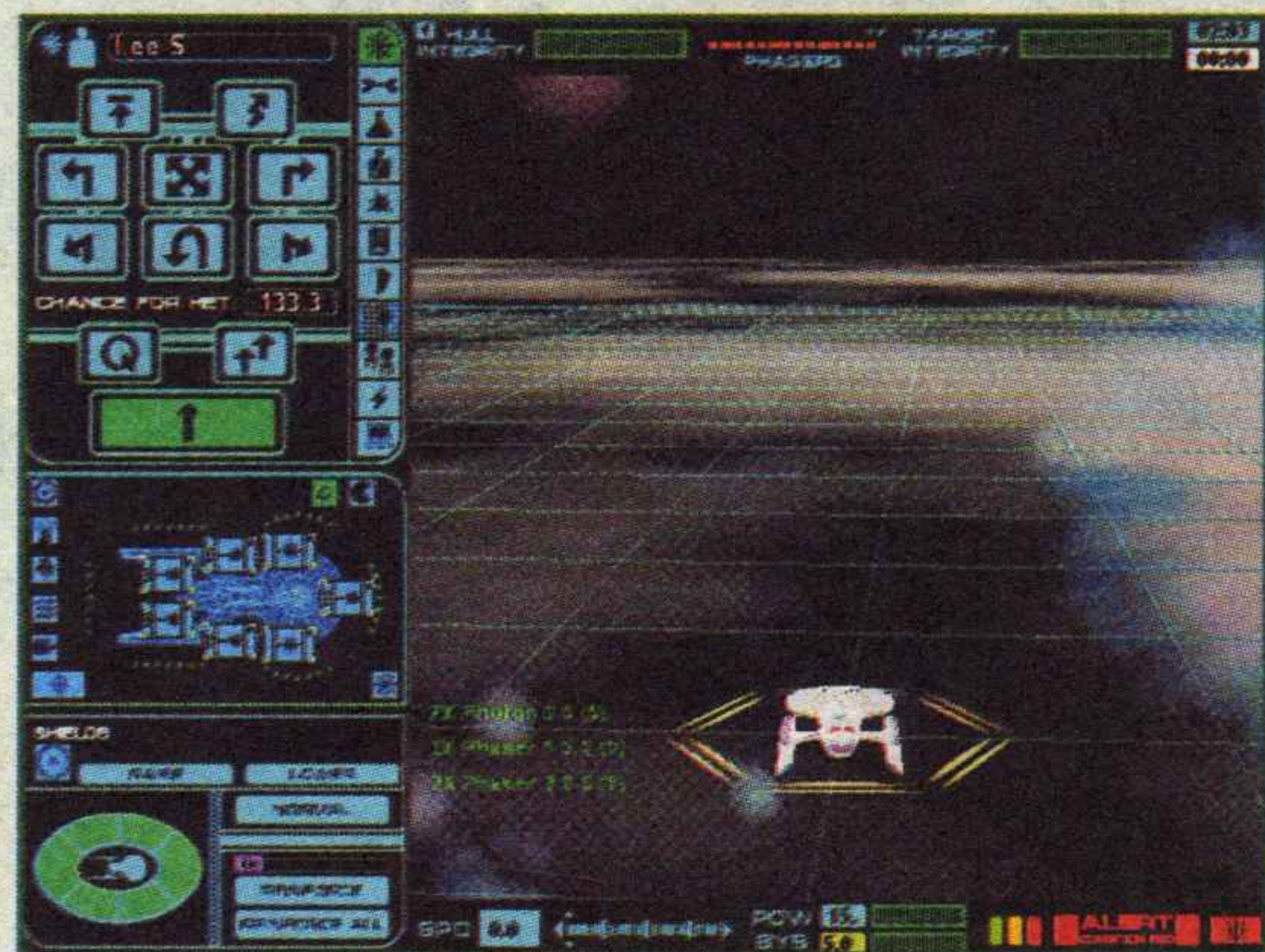
Я понимал. Вот только интересно, где она собирается публиковаться?

Вкус космоса и войны. Об этом не пишут.

Это не было славным сражением в воспетой войне с Клингоном или с Лиранами. Это не было даже пограничным конфликтом с Ромуланской империей. Просто потому, что в центральном секторе, наиболее густонаселенном и хорошо охраняемом у любой расы, невозможно встретить иного противника, кроме Орионских пиратов.

И нашим оппонентом был пират. А наш фрегат висел в пространстве с выбитыми энергетическими щитами и разбитым корпусом.

И мы были неподвижны и безоружны, потому что двигатель был разбит, и все орудийные установки были разбиты, и даже сканирующие зонды – их можно использовать как слабое оружие в ближнем бою – закончились. Нам оставалось жить



ровно столько, сколько нужно было пирату для перезарядки своих фазеров.

Мы настигли его на границе астероидного пояса. Корабль того же класса, что и наш. Но пиратский картель использует технологические достижения всех рас и вооружает корабли самым неожиданным



образом. А я был совсем зеленым самоуверенным лейтенант-командером, это было мое третье боевое задание.

Я даже не послал сканирующий зонд, чтобы уберечь себя от неожиданностей.

Я просчитался.

Сначала мы дали завлечь себя в пылевое облако на большой скорости и моментально потеряли выпущенный заранее управляемый шаттл, потом я испугался повреждений, которые наносили щитам пылевые частицы и приказал сбросить скорость почти до нуля. Тут же пират с помощью телепортаторов начал ставить мины нам чуть ли не под брюхо и мы не успевали выйти из зоны поражения до их активизации. Сгоряча я по радиосвязи потребовал у пиратского капитана, чтобы он сдался.

Против ожиданий, тот ответил:

«Не могу. Моя жена меня убьет», — сказал он и отключился.

Тогда, желая вывести его корабль под удар фотонных торпед, самого мощного оружия любого корабля Федерации, имеющего, однако, узкую сферу обстрела, я отдал приказ о форсированном развороте на 180 градусов.

Находясь в пылевом облаке.

Все.

Возможно, будь у нас более опытный рулевой офицер, ветеран, маневр бы удался. Но рулевым офицером был такой же зеленый юнец, как и я.

Форсированный разворот в пылевом облаке — почти самоубийство. Но этому не учат в Академии.

Корабль мгновенно получил множественные повреждения корпуса и замер, не закончив маневра, полностью лишившись управления. Мы превратились в легкую мишень.

Всего несколько минут нужно экипажу, чтобы устранить подобные повреждения. Но по истечении этих минут мы получили слишком много других повреждений. Плазменные торпеды готовятся очень долго. Зато во всей Галактике нет более мощного оружия. Мы испытали это на себе.

Я сидел в командирской рубке. Где-то в дальних отсеках аварийные команды выбивались из сил, пытаясь восстановить энергоснабжение, работоспособность двигателя и вооружения, а молодой офи-

цер инженерной службы рыдал от ярости и отчаяния, понимая, что ничего уже не успеть. Будь на его месте опытный ветеран, они, возможно, и успели бы... Но у меня все офицеры были всего лишь зелеными новичками.

Кроме одного.

Я сидел в командирской рубке и наблюдал за индикатором, отражающим ход абсорбационного боя. На моих глазах происходило невозможное. Двенадцать десантников без предварительной подготовки, штурмом, брали пиратский корабль.

Один за другим они вошли в еще работавшие телепортаторы, когда стало ясно, что более не на что рассчитывать. Абсорбация — наша последняя надежда.

Знали ли они свои шансы? Думаю, да. Никому еще не удавалось захватить пиратский корабль.

Ими командовал легендарный человек — командир группы Грег Хансен.

Я восхищался им еще будучи кадетом. Весь престиж, заработанный на первых двух своих заданиях, я использовал, убеждая командование перевести его на мой корабль. Удивительно, что сам он не возражал перейти под командование вчерашнего кадета. Теперь я понимаю, почему. После того, как возле телепортаторов, проинструктировав и отправив абсорбационную команду, он крепко ухватил меня за плечи и, глядя в глаза, твердо сказал: «Положись на нас. Хорошо? Просто положись на нас».

И вот я сидел в командирской рубке и наблюдал за индикатором, отражающим ход абсорбационного боя. Десантников оста-

валось только пять человек. Грег Хансен руководил ими с борта нашего корабля. Такова работа командира группы. Они действительно делали невозможное. Судя по индикатору, они уже сумели подавить сопротивление, очистили все основные отсеки пиратского корабля и теперь штурмовали капитанский мостик. Взял мостик — взял под контроль корабль.



Я ждал рапорта об успешном захвате или...

Какие-то секунды оставалось ждать пирату, чтобы его фазеры смогли дать залп. И нам оставалось жить какие-то секунды.

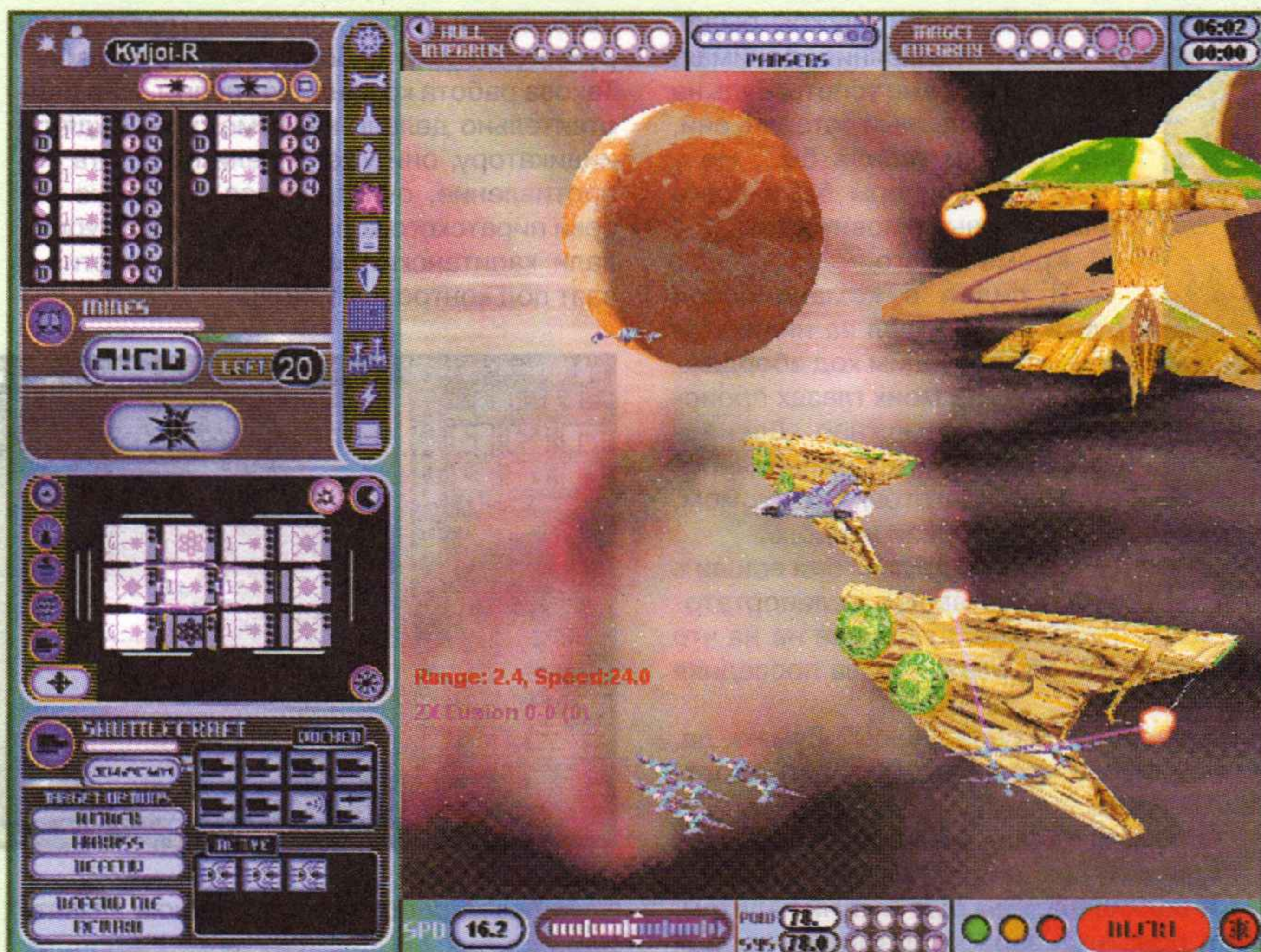
И весь экипаж ждал.

Залпа не последовало. Рапорта тоже не последовало. Никому еще не удавалось захватить пиратский корабль. В последнюю секунду, видя, что все потеряно, пираты взорвали сами себя.

Мы доковыляли до базы. Я получил повышение. У Грегга Хансена новая группа.

Действия старой его группы особо отмечены командованием.





Останки пиратского корабля пополнили собой пылевое облако.

И никто об этом никогда не напишет. Все справедливо?

Вкус космоса и войны... Ха! Милая девочка, война – это не кусок пирога.

Это скорее...

– Я уже могу задавать вопросы?

– Что? Ах... Да, да. Конечно.

– Хорошо... Тогда первый вопрос... Немножко неожиданный.

– Правда?

– Да. Как вы относитесь к дискуссиям по поводу сериала «Стар Трек»?

– Что это?

– Ну... В двадцатом веке по телевидению некоторых стран показывали этот сериал. Считается, что создатели гениально предугадали будущее человечества, вплоть до детального предсказания развития контактов с инопланетными цивилизациями, особенностей инопланетных рас, политических взаимоотношений, войн и конфлик-

тов и так далее. Даже сложилась область футурологии, где на основании анализа вселенной, созданной в сериале «Стар Трек», пытаются предсказать...

– Все, всё, всё. Довольно. Я не футуролог. И никогда не интересовался даже современными сериалами. А уж об этом... Как вы сказали?..

– «Стар Трек».

– О нем и вовсе никогда не слышал. Мне хватало реальных событий. Они подчас бывают невероятно интересны. И вас разве этот вопрос занимает?

Задумалась. Накручивает локон на палец.

– Нет, – тихо. – Космос – он какой?

Простой такой вопрос. Главное – короткий. Спросил, и можешь отдыхать полчаса. Поди ответь.

Но ее это действительно волнует. Какой?

– Красивый. Очень. Говорят: «космическая пустота», так вот пустота там весьма относительная. Космос... яркий, разноцветный, праздничный. Верите?

У нее горят глаза. Она верит. Но она не может представить, как это выглядит на самом деле.

Поединок ракетных крейсеров в космическом пространстве. Вспышки фазеров и лучи дисрапторов, похожие на зеленый туман. Огненные чаши включенных сферогенераторов. Распускающиеся цветы ракетных залпов и разноцветные грозды ракет, летящих к цели. Синие. Красные. Оранжевые. Яркие, как праздничный салют.

Смертоносный салют.

И радужные мосты работающих телепортеров. Мгновен-

ные лучистые ярко-красные проблески фотонных торпед и неотвратимое движение плазменных торпед, напоминающих со стороны пламенный выдох злого дракона. Туманно-синие вспышки щитов, принимающих на себя удары, а в блеске этой безумной иллюминации – сверкающие точки шаттлов и истребителей, каруселью кружащихся вокруг, словно горожане, боящиеся упустить хоть минуту праздника.

И перламутровый газовый шлейф, тянущийся за поврежденным кораблем.

И гибель корабля.

Я никогда не думал, что это может выглядеть так... величественно. Не мгновенная вспышка, не яркое тающее облако, нет. Рождение нового солнца, маленькой сверхновой звезды. От этого невозможно оторвать взгляд. Это жуткое зрелище, жуткое... и завораживающее одновременно.

Я был просто болен всем этим.

Когда еще был космическим капитаном.

– Впрочем, капитан любит все красоты космоса только через тактический дисплей, держа правую руку на тактической компьютерной мыши.

Она вздыхает.

– А что видно на дисплее?

– Вообще-то примерно то, что я и описал, – улыбаюсь. – Только объекты изображены несколько схематично и как бы... приведены к одной плоскости для удобства. Даже можно вывести на экран координатную сетку. И еще там присутствует модель твоего собственного корабля.

– Зачем?

– Это тоже удобно. Во-первых, видно наше положение в пространстве. Команды о простом повороте можно отдавать, просто щелкнув **левой кнопкой** мыши на дисплее в нужном направлении. И сразу виден результат. Можно выводить вид на свой корабль с разных точек пространства. Это хорошо в бою. Вид сверху, например, идеален для постановки мин. Дисплей используют и для выбора цели – щелчком **правой кнопкой** мыши (или клавишей **T**).

– А о каких «объектах» вы говорили? Что вообще в космосе встречается?

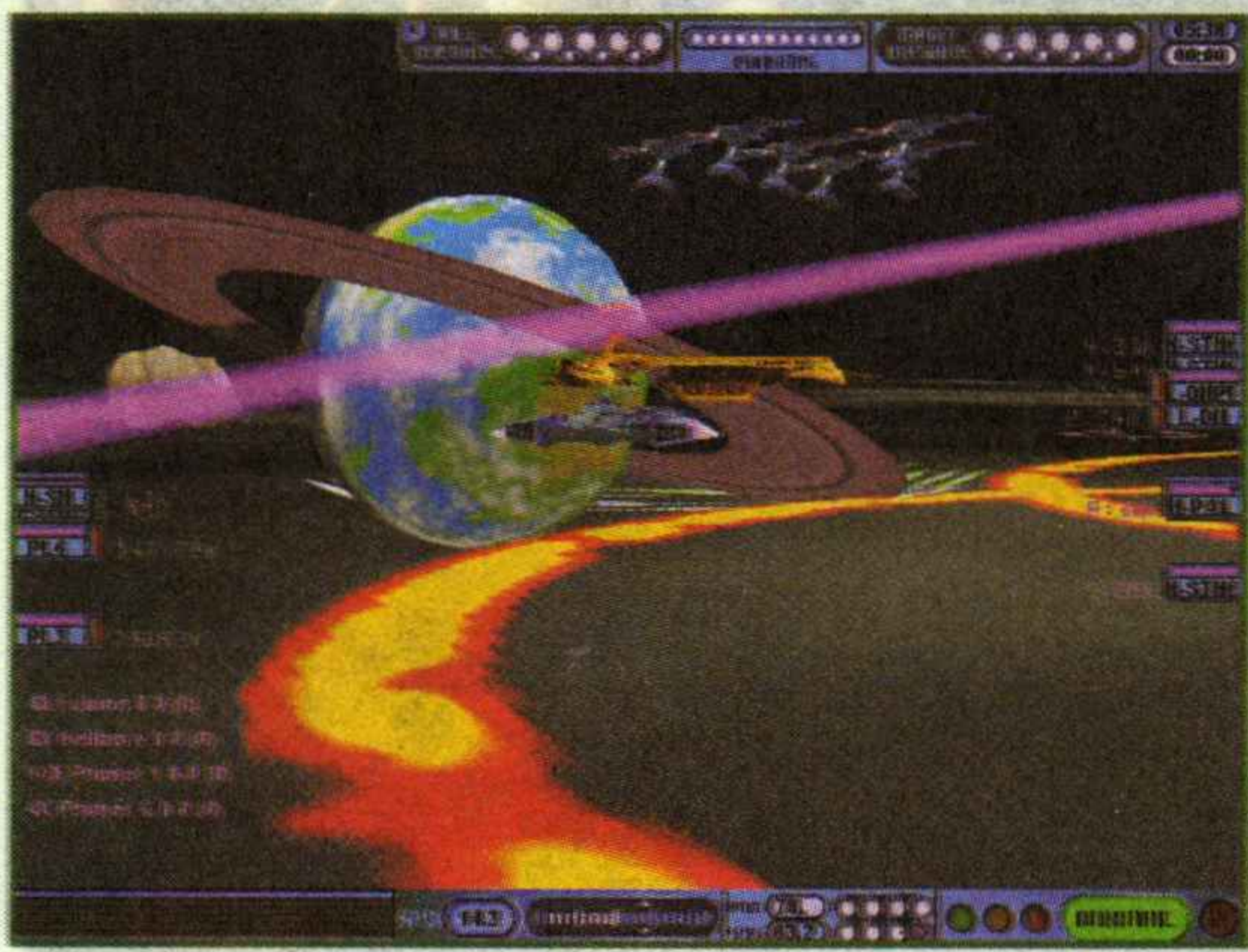
Астрономии нынче в школе не учат, видимо.

– О пылевых облаках вы слышали? Они встречаются и сами по себе, но чаще – в астероидных поясах и вблизи планет. В них нельзя двигаться быстро. Можно повредить корабль. Еще в них опасно запускать вспомогательные корабли – шаттлы. Они, как правило, быстро выходят из строя.

Есть в космосе пояса астероидов, крупных, никаким оружием их разрушить нельзя. Приходится избегать столкновений. И обнаружить там кого-либо – большая проблема. Кстати, именно в астероидных поясах обожают прятаться Орионские пираты. Это романтично?

– Очень, – улыбается, – а еще?

– Еще планеты, в космосе много планет. Ну, вы знаете, некоторые даже обитаемы. Звезды. Солнца. К ним нельзя слы-





ком приближаться – опасно. Уже на дистанции в 60 тысяч километров корабль начинает получать повреждения от солнечной радиации.

– А еще?

– Газовые туманности – очень красиво. Но в бою крайне неудобно.

– Почему?

– Щиты работают только на минимальной мощности. Любой запущенный шаттл или истребитель гибнет мгновенно. Никакие вспомогательные системы не работают...

– Какие системы?

– Уф-ф... Телепортеры. Они обычно служат для отправки абордажной команды с целью захватить вражеский корабль или вывести из строя какие-либо его системы. Они же нужны для прицельной постановки мин, тогда мину называют Т-бомбой...

– Да-а? А как еще эти мины...

– Стоп-стоп-стоп. По порядку.

– Мины.

– Да, мины, – моя голова слегка идет кругом. Мне весело. – Минами минируют.

– С помощью телепортеров?

– Да. Тогда мы можем на некотором расстоянии от корабля выбрать точку пространства, куда ее поместить.

– Или?

– Или мы ставим ее сразу за кормой нашего корабля через пусковые люки для шаттлов. Мина активизируется только тогда, когда мы отойдем на безопасное расстояние. Это удобно, если, скажем, хочешь оторваться от погони. И это единственное, что может делать корабль со включенной невидимостью.

– Невидимка?

– Разве это новость? Многие ромуланские корабли оснащены такими устройствами, их использует клингонский флот и пираты. По невидимке труднее попасть. Но и он, чтобы атаковать, должен выйти из невидимости. А в момент перехода корабль очень уязвим. Его уже видно, а он атаковать еще не может. Но мы говорили о вспомогательных системах...

– ...Которые не работают в газовых туманностях. Что очень осложняет жизнь капитана.

– Верно. Так вот, невидимость там не работает. И силовые лучи тоже.

– Силовые лучи?

– Тракторы. Буксировочные лучи. Их используют для буксировки объектов. Можно придержать в бою вражеский корабль, чтобы нанести удар с близкого расстояния или отправить абордажную команду. Или лучи можно использовать для разрыва связи, если это тебя «поймали». В защитном режиме лучи «ловят» вражеские ракеты и удерживают их на безопасном расстоянии, пока у ракет не иссякнет горючее и они не сдетонируют или пока их не уничтожат фазеры, которые тоже можно поставить в защитный режим.

– Фазеры?

Боже!

– Стандартное энергетическое оружие у всех известных рас. Различается по мощности. Слово «лазеры» вас ведь не удивляет?

Смеется. Я что-то смешное сказал?

– Не сердитесь, пожалуйста. Читать ведь будут разные люди. Я хочу, чтобы всем было понятно. Можно мне продолжить? Все ведь логично. В газовой туманности уменьшается радиус действия ракет, они повреждаются в полете. Уменьшается радиус действия и эффективность плазменных торпед. Верно?

Умная девочка. Верно. У меня брови едут вверх от удивления.

Она кивает удовлетворенно и продолжает:

– Еще там сложно запускать сканирующие зонды. А зачем вообще их запускать?

– Чтобы на большом расстоянии определить вооружение и тип вражеского корабля. Намного раньше, чем это смогут сделать наши корабельные сенсоры.

В газовой туманности можно, правда, использовать глубинное сканирование, позволяющее обнаруживать вражеские корабли с большого расстояния. Но и его эффект уменьшится в половину.

– А еще?

– А еще там нельзя использовать сферогенераторы. Но об этом пусть беспокоятся Лиране. Это их тяжелое вооружение. Но самое главное, что любой корабль, находящийся в газовой туманности, словно бы получает дополнительно 9 единиц ECM.

– ECM?

– Аббревиатура. Electronic Countermeasure – электронное противодействие.

Любой корабль имеет специальные сенсоры для ECM и для ECCM – электронного противодействия, подавляющего ECM корабля противника. Чем больше наш показатель ECM (вычитаем из него показатель ECCM противника), тем труднее нас обнаружить, в нас попасть и тем меньше повреждений мы получим, если в нас

все-таки попали. Понимаю, это несколько сложно...

– Нет-нет. Жутко интересно. Так 9 единиц – это много? Или мало?

– Ну, для примера: сумма ECM и ECCM, непосредственно вырабатываемых сенсорами корабля, не может превышать 6 единиц. Сумма!

– Ого!

– Можно, правда, увеличить показатель ECM на 4 единицы, используя специальный зигзагообразный маневр. Но такой маневр опять же запрещает использование вспомогательных систем корабля и запуск шаттлов. Кроме того, не позволяет запускать ракеты, ставить мины и требует много энергии для выполнения. Это не очень удобно.

Уф-ф. Кажется, с газовыми туманностями разобрались. Можно расслабиться?

– А что еще есть в космосе?

Нет. Расслабиться не дадут.

– Ну-у... Черные дыры. Это – редкость. Но опасная редкость. Они очень сильно притягивают к себе. Если подвести корабль слишком близко, спасает только полная мощность двигателей. Иначе – гибель. Еще, бывает, встречаются космические монстры...

– Монстры?

– За время службы я встречал четыре различных вида. Может быть, их и больше. Но вы разве не слышали? Ведь именно от нашествия таких монстров я спасал когда-то Землю!

Это было мое последнее задание. А мне, оказывается, нравится быть героем? Неожиданный вывод.

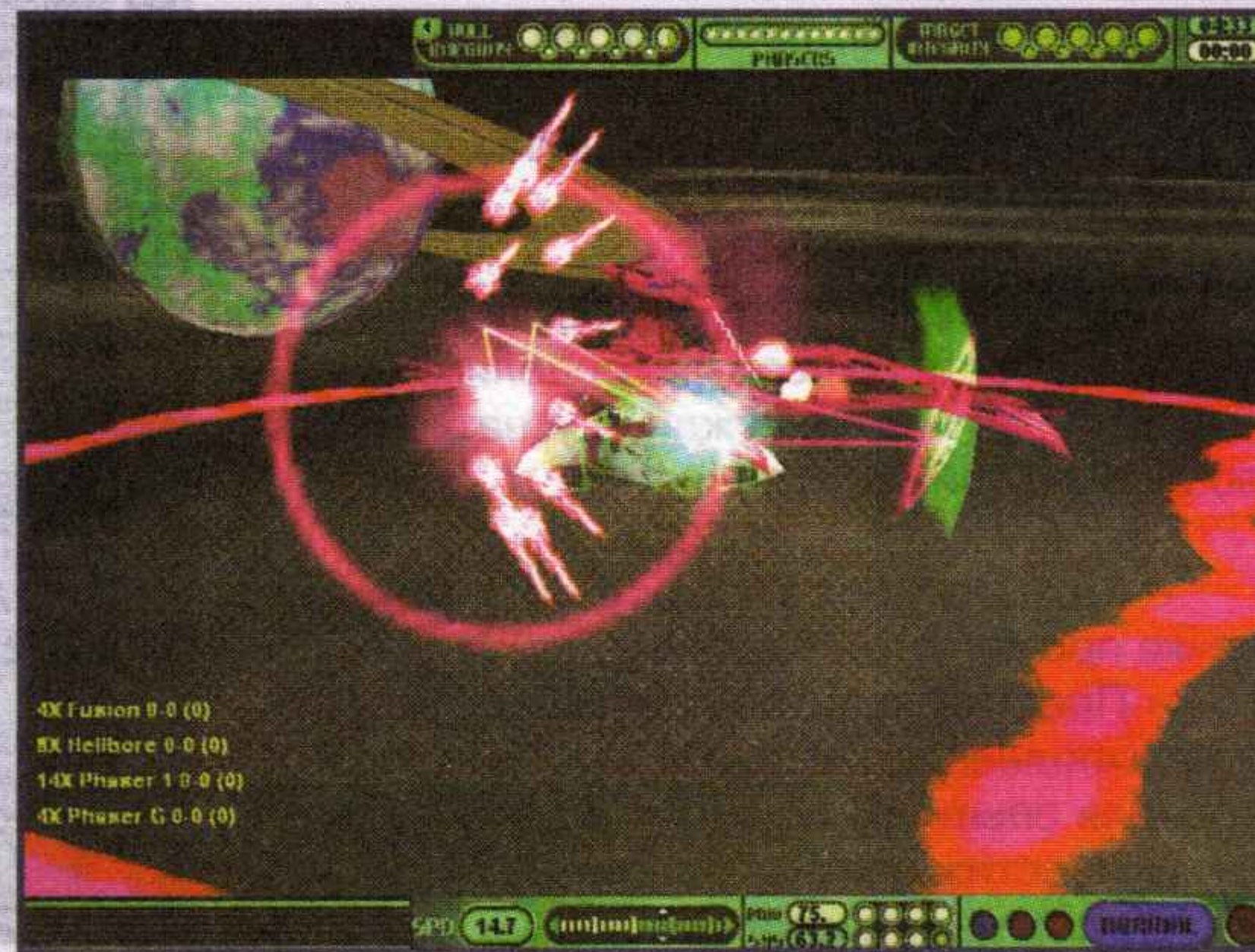
Журналистка улыбается.

– Что вы, конечно, слышала. Этому еще в школе учат. Вы уже давно превратились в историческую фигуру. Но скажите, а с чего начинается карьера космического капитана?

– С Академии.

– И все расы имеют такие Академии?

– Безусловно. Хотя процесс обучения схож. Для новичков лучше всего приспособлена система обучения Федерации или Клигона. Остальные расы делают акцент на своих индивидуальных особенностях вооружения. Отношение к обучению весьма серьезное. Скажем, за лучшие показате-





тели на имитаторах награждают настоящей медалью.

– А после Академии?

– Вы получаете под свое командование корабль. Сначала, конечно, фрегат. Это самый маленький и слабый тип боевого корабля.

– А какие еще бывают типы боевых кораблей?

– Они одинаковые для всех рас. Фрегаты. Легкие крейсера, тяжелые крейсера и дредноуты. Дредноут – настоящая летающая крепость. Кроме этого существуют стационарные космические базы, которые имеют самое тяжелое оружие и могут оказать своим кораблям, находящимся вблизи, огневую поддержку. Корабли имеют модификации, различающиеся оборудованием, оружием и мощностью энергетической установки. Решения о комплектации принимаются на стадии проектирования, капитан в этом не участвует, он просто назначается на один из таких кораблей в соответствии со своими заслугами.

Нет, этого я ей не скажу. Но я всегда немного завидовал капитанам Орионского картеля.

Только в одном.

Они сами любовно собирают и вооружают свои корабли по собственному разумению тем, что отобьют в сражении или захватят во время пиратского рейда. Они не зависят от прихотей инженеров-конструкторов и Верховного командования. И их корабль – их дом, памятник их собственной удаче, а не временное пристанище или бездушный инструмент для войны.

Я понимаю их.

Неудивительно, что они предпочитают гибнуть вместе со своими кораблями.

Жаль, но нам не суждено узнать, каково быть на той стороне.

– А что считается заслугами? – моя девочка проявляет нетерпение.

– Prestиж капитана повышает успешное выполнение миссий. Если отпустить с корабля опытного офицера и взять новичка, то престиж опять возрастет.

– Как у наставника молодежи?

– Ну да. Вроде того. Prestиж важен, конечно. Капитан без авторитета даже с начальником доков о ремонте корабля не сможет договориться, не то чтобы полностью его переоборудовать или получить под командование второй корабль или третий (впрочем, больше и адмиралу не дают). Или взять в команду опытного офицера.

– То есть все зависит от престижа?

– Ну... Даже чтобы оснастить корабль такими дополнительными средствами, как шаттлы, ракеты или десантные группы или убедить командование перевести тебя в другой сектор Галактики, нужно иметь определенный авторитет.

– Служба в разных секторах сильно отличается?

– Отличается. Разные задания. Разные корабли. Разный по опыту офицерский состав.

– А как принимаются решения о назначении капитана на ту или иную миссию?

О, вот в этом я теперь большой специалист. Сидя в Командовании Звездного Флота.

– Все зависит от квалификации капитана, от корабля, которым он командует.

Существует специальная компьютерная система «DynaVerse». Это она анализирует успехи капитана и заботится о том, чтобы поручаемые ему миссии были разнообразны и не были безнадежно невыполнимы. Нет двух капитанов с одинаковой судьбой. Хотя, если честно, особого разнообразия все равно не наблюдается. Да и

откуда ему взяться в рутинной службе? Вот если вас пригласили вступить в элитные силы Космического Флота...

– И у всех рас есть такие элитные силы?

– У некоторых даже в двух экземплярах, – улыбаюсь я.

– А с какими расами мы сталкиваемся в космосе?

– Это что, маленькая политинформация? Все ведь знают.

Она смущенно хихикает в кулак.

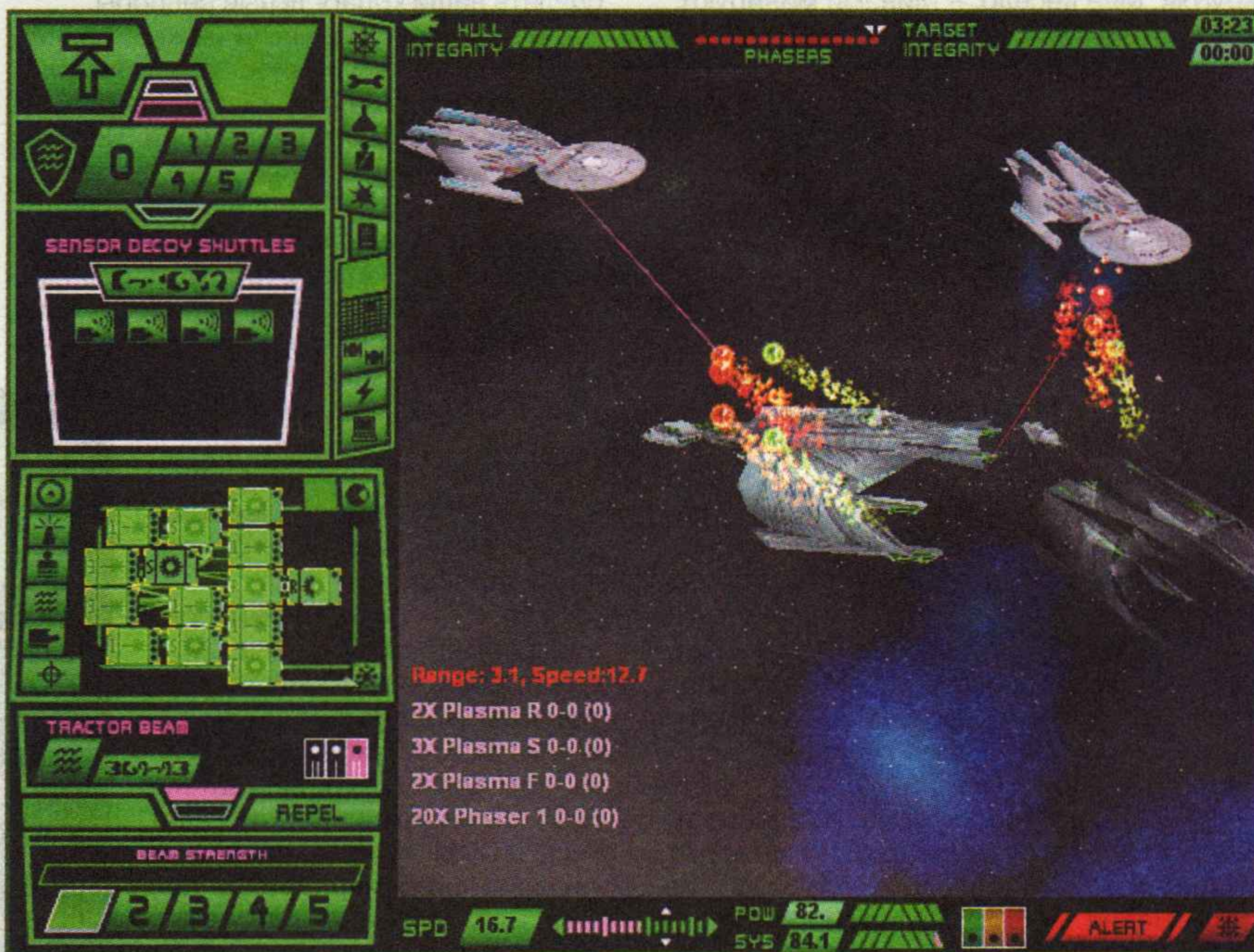
– Вы... вы не поверите, но даже просто перечислить наших галактических соседей сможет не всякий. Разве что помнят, с кем мы воюем, и Горнов, поскольку с ними союз. Пожалуйста...

– Хорошо, хорошо... То что мы члены Объединенной Федерации Планет, все знают, надеюсь? Кроме нас в Галактике есть два объединения гуманоидных рас: Клингонская Империя и Ромуланская Звездная Империя.

Негуманоидные расы представляют Лиранская Звездная Империя (там феодальное общество), Гидранское Королевство и Горнская Конфедерация. С Горнами у нас союз. Гидране слишком далеко, чтобы поддерживать с ними контакты. Остальные наши соседи периодически проявляют враждебность и даже вовлекают нас в войны различной интенсивности. Достаточно?

«Эту часть интервью, – думаю я про себя, – она вполне могла бы написать без моего участия».

Но, возможно, не ради краткой лекции задала она свой вопрос. Возможно, диктофон должен ухватить эмоции, которые против воли дрожат в моем голосе при перечислении галактических рас.



Это странно. Трехполые, трехногие и трехрукие слоноподобные Гидране на основании всех имеющихся данных об их культуре – наши вероятные союзники. А неотличимые от людей Ромуланы и Клингонцы – наши враги. У нас союз с Горнами, расой прямоходящих ящеров.

И только с себе подобными человеческая раса на может поладить. Впрочем, есть исключение – Лираны. Негуманоидная раса, с которой мы тоже не очень ладим. Лираны похожи на прямоходящих львов. У них феодализм и матриархат. В первые дни пресса писала о войне с ними, как о «войне взбесившихся баб».

О! Они быстро научили себя уважать.

Знает ли об этом моя журналистка?

Они обожали абордажные бои, когда можно вцепиться в глотку противника и посмотреть ему в глаза. Они были сильны, стремительны и беспощадны. Неотвратимый кровавый смерч проносился по атакованному кораблю, вселяя ужас и лишая воли к сопротивлению.

Взбесившаяся львица – это совсем не смешно.

Только экипажи наших союзников Горнов могли противостоять таким абордажам. Потому что, в два раза превосходя людей по массе тела и по размеру, они и сами могли вселить в бою ужас в кого угодно.

– А у этих рас есть особенности? С военной точки зрения?

Я очнулся.

– Да... Конечно, есть некоторые различия в вооружении и, соответственно, в тактике боя. Из наиболее ярких особенностей – использование истребителей и хеллборов (это оружие избирательно поражает энергетические щиты корабля, особенно их уже ослабленные сектора) Гидранами, плазменных торпед – Горнами и Ромуланы, сферогенераторов – Лиранами. Использование устройств невидимости, но об этом мы уже говорили. Оружие различается наличием различных режимов применения, потребляемой мощностью, временем перезарядки, шансами поразить цель и ущербом, который может причинить. Шансы поразить цель и причиняемый ущерб зависят от дистанции. Одни виды наносят больший ущерб на средних дистанциях, другие на малых. Одни виды требуют больше энергии для подзарядки, другие меньше. Правда, все это еще зависит от конкретного режима применения оружия.

– А вы можете привести пример различных режимов?

– Наиболее яркий – фузионная пушка Гидран. Она позволяет применение режима, в котором, требуя для зарядки намного больше энергии и времени, наносит в четыре раза больший ущерб, чем в обычном режиме. Правда, при таком выстреле сама пушка повреждается и требует ремонта. Режим так и называется – суицидальный.

– А вы все виды оружия перечислили?

Нет, ну просто детское любопытство. Может, порекомендовать ее в Академию, пусть пройдет подготовительный курс...

– Не все, конечно. Существуют еще дисрапторы. Несколько видов плазменных торпед и фазеров. Фотонные торпеды. Управляемые шаттлы. Ракетные и суицидальные шаттлы и собственно ракеты различных видов. Можно использовать сканирующие зонды не по прямому назначению.

– Так много? – чуть растерянно.

– Много, – улыбаюсь.

– А вы сказали про ракеты. Их применяли еще в двадцатом веке. Это что, до сих пор актуально?

– Еще как. В основном они нужны, чтобы отвлекать огонь фазеров противника, но уж если ракеты достанут свою цель...

Поединок с ракетным крейсером... Вечная ночь, украшенная светом газовых туманностей... И фиолетовый спрут, тянущий к тебе свои щупальца.

Только специализированный ракетный крейсер может одновременно контролировать полет столько ракет. Сколько их? Двенадцать?

Это красиво.

Обычно корабль не может вести больше шести ракет одновременно. Если выпущена седьмая, то одна из ракет самоуничтожается.

Двенадцать ракет. А силовых лучей у нас всего два. И мы только что дали залп фазерами, а значит, фазеры перезаряжаются и не смогут уничтожить ракеты на подлете...

– Как же вы спаслись?

Спаслись? Я и не заметил, что говорю вслух.

– Очень просто. Я поставил на пути ракет пару Т-бомб.

– Мин?

– Да, с помощью телепортеров. Был и другой способ. Можно было отдать приказ о форсированной остановке корабля и вы-



пустить радиолокационный шаттл. Он отвлекает на себя все системы наведения и увеличивает наш уровень ЕСМ. Этот фокус хорошо работает и против плазменных торпед, а ведь у них свой собственный уровень ECCM в 3 единицы, и это помимо ECCM атакующего корабля.

– А зачем нужна форсированная остановка корабля?

– Плавно снижать скорость долго. А если скорость корабля больше 4 единиц, или мы открыли огонь, или применяем маскирующий зигзагообразный маневр, то эффект от запуска радиолокационного шаттла теряется.

Кстати, управляемые шаттлы тоже обеспечивают хорошую защиту от ракет, если только выпустить их заранее и отдать соответствующий приказ не атаковать корабль противника, а охранять свой корабль-носитель. А еще от ракеты можно убежать.

– Убежать?

– Корабль, в принципе, быстрее ракеты. Но для этого всю энергию приходится направлять в двигатели.

– А плазменную торпеду можно уничтожить на расстоянии?

– Сложно. Как правило, можно только ослабить. Тем более что корабли, вооруженные плазменными торпедами, сначала запускают псевдо-торпеды, чтобы отвлечь защитный огонь фазеров. А уж потом... Хотя все еще зависит от типа торпеды.

Самые слабые, типа F или G, уничтожить легче. Самую мощную, типа R, – намного сложнее. Есть еще средний по мощности тип – S.

– А вы говорили, что и фазеры имеют разные типы.

– Имеют. В порядке убывания мощности: 1-й, 2-й и 3-й. Особняком стоит 4-й, самый мощный, но его не ставят на кораблях. Еще есть фазеры Гатлинга, тип G, по мощности тот же 3-й тип, стреляющий четыре раза за время одной подзарядки стандартного фазера 3-го типа. Но это у Гидран.

– Все не так просто, – констатирует журналистка.

– А вы думали, Академии нужны, чтобы не переводились молодые кадеты? Там еще и учат кое-чему, – язвительно говорю я.

Она мило, но чуть не до слез, краснеет.





— Я, к стыду своему, доволен. Не ожидал такого эффекта.

— Н-нет, — почти шепотом говорит она наконец. — Я думаю, что Академии нужны, чтобы не переводились галантные адмиралы.

Вот так, съел?

Я поперхнулся чаем и замер с таким, видимо, выражением лица, что юная журналистка сначала фыркнула, потом звонко рассмеялась и мгновенно пришла в себя.

— Ой, — сказала она, — простите, пожалуйста.

— Подумаю, — угрюмо пообещал я, стряхивая с мундира капли чая и с трудом сдерживая смех. Нет, ну надо же, ведь герой Галактики... — Давайте уж спрашивайте дальше.

— Ладно, — словно и не было ничего. — А как капитан управляет своим кораблем? Что он видит перед собой?

— Тактический дисплей, во-первых. Над ним индикаторы. Левый — целостность корпуса нашего корабля. Правый — целостность корпуса корабля-цели. В середине — переключатель мощности фазеров.

— Это зачем?

— Фазер стреляет только после полной подзарядки. Соответственно, чем меньше установленная мощность, тем слабее выстрел, но тем чаще он стреляет.

— Ага. А дальше?

— Под тактическим дисплеем: слева находится индикатор скорости. Он же служит переключателем энергии, подаваемой на двигатели. В середине — сдвоенный индикатор. Сверху — общий выход энергии корабельных реакторов, снизу — потребление энергии. Справа кнопки перехода в состояние «желтой» или «красной» тревоги. И совсем справа ма-аленькая кнопка — огонь из выбранного вида оружия.

— А в чем разница между этими разноцветными тревогами?

— «Желтая тревога» — активизация щитов. «Красная» — активизация щитов и оружия.

— А не лучше ли оружие всегда держать наготове?

Боже мой, какая агрессивная она, однако.

— Лучше. Но «желтая тревога» нужна, когда убегаешь и энергии хватает только

на поддержание щитов и двигателей. Рассказываю дальше?

— Угу. Дальше.

— Слева от тактического дисплея и сверху вниз — командная панель управления, ниже — схематическое изображение нашего корабля и его систем вооружения, а еще ниже — экран управления системами корабля.

— И что зачем?

— На командной панели управления сверху вниз идет ряд кнопок, вызывающих соответствующие экраны, через которые можно отдавать команды офицерам-руководителям служб. Скажем, рулевому офицеру: на-

чать форсированный разворот, произвести немедленную остановку корабля, преследовать, держать цель прямо по курсу или выйти на орбиту вокруг цели. Самое время, кстати, сказать о квалификации офицеров. Любые форсированные маневры сопряжены с риском повреждения корабля. Шансы на успешное завершение маневра в процентах показаны на том же экране и уменьшаются после каждого такого маневра, постепенно восстанавливаясь. И успех сильно зависит от квалификации рулевого офицера. Если зеленый новичок иногда может запороть даже самый простой маневр и повредить корабль, то ветеран часто совершает самый сложный разворот, вообще не подвергая корабль стрессу. Это — высший класс. Хотя использовать подотчетные системы без ошибок может любой достаточно опытный офицер — senior.

— Кадры решают все.

— Да. Я бы так сказал.

Я делаю несколько глотков чая, вспоминая. Выйти на орбиту вокруг цели — не всегда имеется в виду планета. Этот маневр хорошо работает на малых дистанциях: выйти на орбиту вокруг корабля противника. С философской точки зрения, кстати, как сказать, кто вокруг кого крутится?

Я продолжаю:

— Приказы офицеру инженерной службы: начать ремонт поврежденного модуля или двигательной установки. Правда, это

зависит от наличия достаточного количества запчастей. От квалификации офицера зависит скорость ремонта.

И дальше:

— Приказы офицеру по науке: начать глубинное сканирование, запустить зонд, перевести зонды в режим атаки, чтобы использовать их, как оружие. И еще один приказ, — я медлю секунду, — уничтожить корабль.

— Что?

— Есть и такой приказ. Самоуничтожение. Чтобы избежать захвата при abordage, например.

— Боже мой, — у нее в ужасе округляются глаза. — Боже мой! Такая кнопка есть на всех кораблях? И ее... используют?

— Конечно. Почему, вы думаете, за все время существования Орионского картеля ни один их корабль не был захвачен?

— Орионские пираты? — она морщится чуть презрительно. — Но ведь они...

— Послушайте... Я знаю, как пишет пресса об Орионских пиратах. Иногда с ненавистью и страхом, но всегда пренебрежительно. Ваши коллеги противоречат сами себе. А я могу сказать... Я не люблю пиратов. Но это враги, достойные уважения. Поверьте. Знаете, однажды мы вели бой с пиратским тяжелым крейсером. Пират уже не мог ни двигаться, ни стрелять. Целостность корпуса его корабля была процентов десять. Я связался по радио с их капитаном и напомнил ему об этом. Потом потребовал сдаться. И знаете, что он ответил?

— Что?

— «Для этого мы должны потерять еще как минимум двадцать процентов нашей целостности». Так было. И голос пиратского капитана был тверд. Даже ехиден, как и само его заявление. Фатальное ехидство.

— И вы?..

— Уничтожил его корабль.

Я это слишком резко сказал. Она вздрогнула.

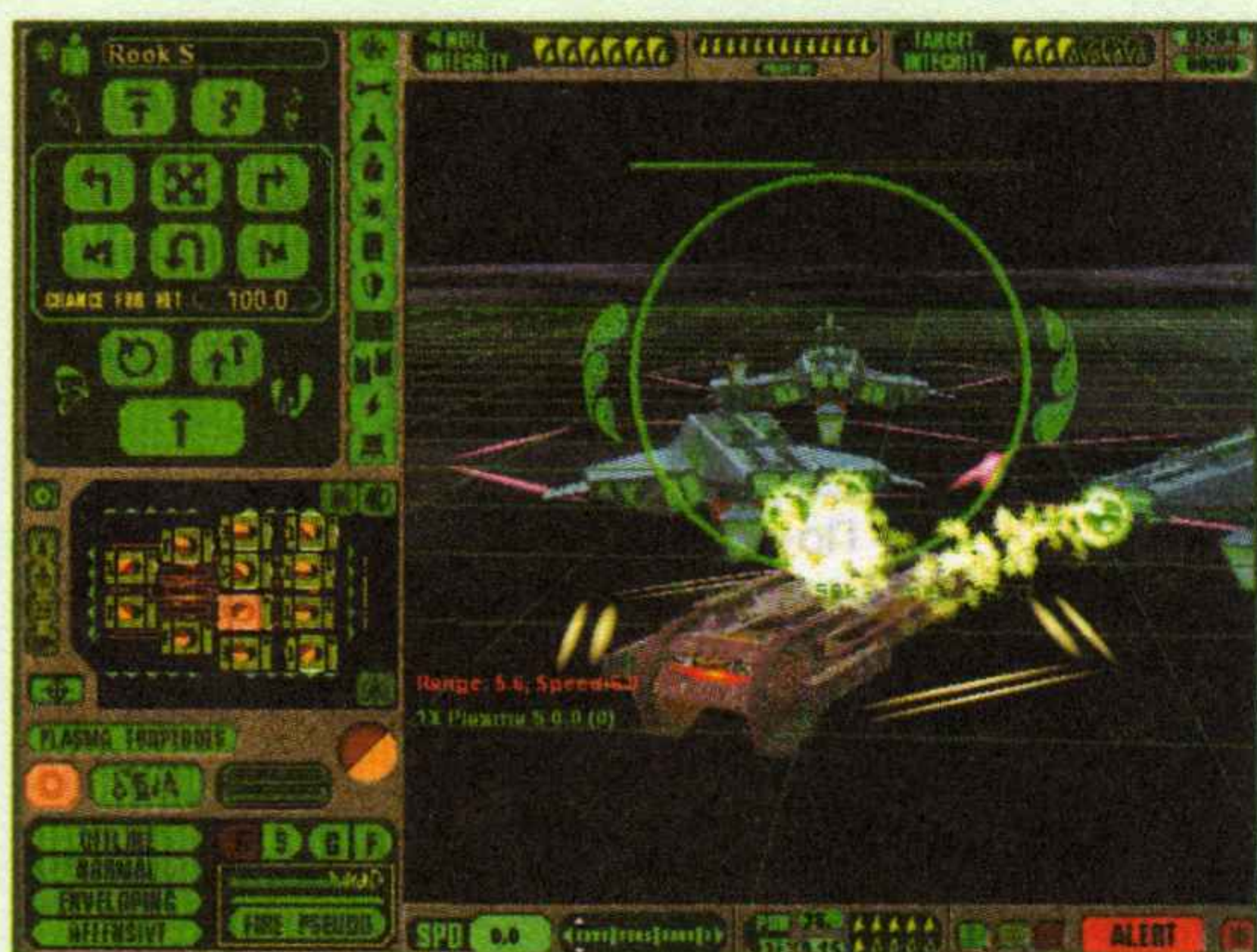
Я вздохнул:

— Давайте лучше вернемся к нашему интервью и к руководству офицерским составом. Офицеру безопасности, командиру десантной группы отдаются приказы о захвате вражеского корабля или о проведении рейдов на вражеский борт с целью

уничтожения определенных объектов. Для этого нужно отметить на схеме вражеского корабля соответствующий объект. В этом же экране размещены индикаторы, показывающие степень готовности имеющихся телепортеров. Отправка десанта возможна только в том случае, если сектор энергетического щита корабля противника, через который предполагается транспорт, уже достаточно ослаблен.

Офицеру по вооружению отдаются приказы по назначению оружия в группы, постановке мин обычным образом, вклю-





чению/выключению невидимости, переключению режима огня с «уничтожить цель» на «обезвредить цель». Последнее необходимо, если планируется захват корабля противника. Такая подготовка здорово облегчает работу десантных групп. Квалификация этих двух офицеров во многом определяет боевую эффективность корабля в целом. Вы не устали?

— Ну, если знакомство со всем этим — необходимый элемент жизни космического капитана, то я готова потерпеть.

— Тогда продолжим. Следующая кнопка в верхней панели управления — коммуникационный центр. Отдаются приказы установить связь с целью.

Хранятся все полученные сообщения, переговоры с офицерами экипажа и цель миссии. Дальше — кнопка, вызывающая экран защитных систем. Защитные системы также находятся в ведении офицера по вооружению. Здесь отдаются приказы о переключении фазеров и силовых лучей в защитный режим, о запуске радиолокационных шаттлов. Здесь же продублирована немедленная остановка корабля. Так. Затем в верхней панели управления идет кнопка вызова масштабируемого экрана локатора, далее кнопка, вызывающая меню управления кораблями флота. Ну, а следующая кнопка — самая важная.

— И что же это? Вызов корабельного кока?

— Корабль питается энергией, миледи. В этом смысле вы почти угадали.

Кнопка вызывает меню энергетического менеджмента корабля. Там видно, какие системы используют энергию в данный момент и в каком количестве, а также уровень зарядки батарей.

— А на какие из перечисленных систем вообще расходуется энергия?

— Напоминает ресторан: «За какие из заказанных блюд надо платить?» Увы, за все.

— Вы издеваетесь, — обличительно тыкая пальчиком в мою сторону.

— Вы первая начали. Но платить действительно приходится за всё.

И не всё на экране отражено в явном виде. Только основное: двигатель, оружие, щиты, силовые лучи и сенсоры. Из этого меню можно еще подрегулировать уро-

вень энергии, подаваемой для подзарядки щитов.

Оружие глотает энергию в основном при перезарядке, но и поддержание его в заряженном виде требует затрат. Силовые лучи тратят энергию для поддержания готовности в защитном режиме. Сенсоры — в зависимости от выставленных уровней ECM и ECCM. Основной потребитель энергии — двигатель. Да, в этом же меню дублируется кнопка включения/выключения невидимости, если, конечно, установлено соответствующее оборудование.

— У меня мозги сворачиваются в трубочку, — трагическим шепотом жалуется моя собеседница. — Там есть еще кнопки?

— На верхней панели управления еще только одна, самая нижняя. Регулировка состояния тактического дисплея и прочие вспомогательные опции. Все, отдыхайте.

— Нет, нет. Закончим с этим сразу. Что вы там видите под командной панелью управления? Схематическое изображение вашего корабля и его систем вооружения?

— А по левому его, изображения, краю — опять ряд кнопок.

— Боже!

— И в правом верхнем углу две кнопки.

— Ой!

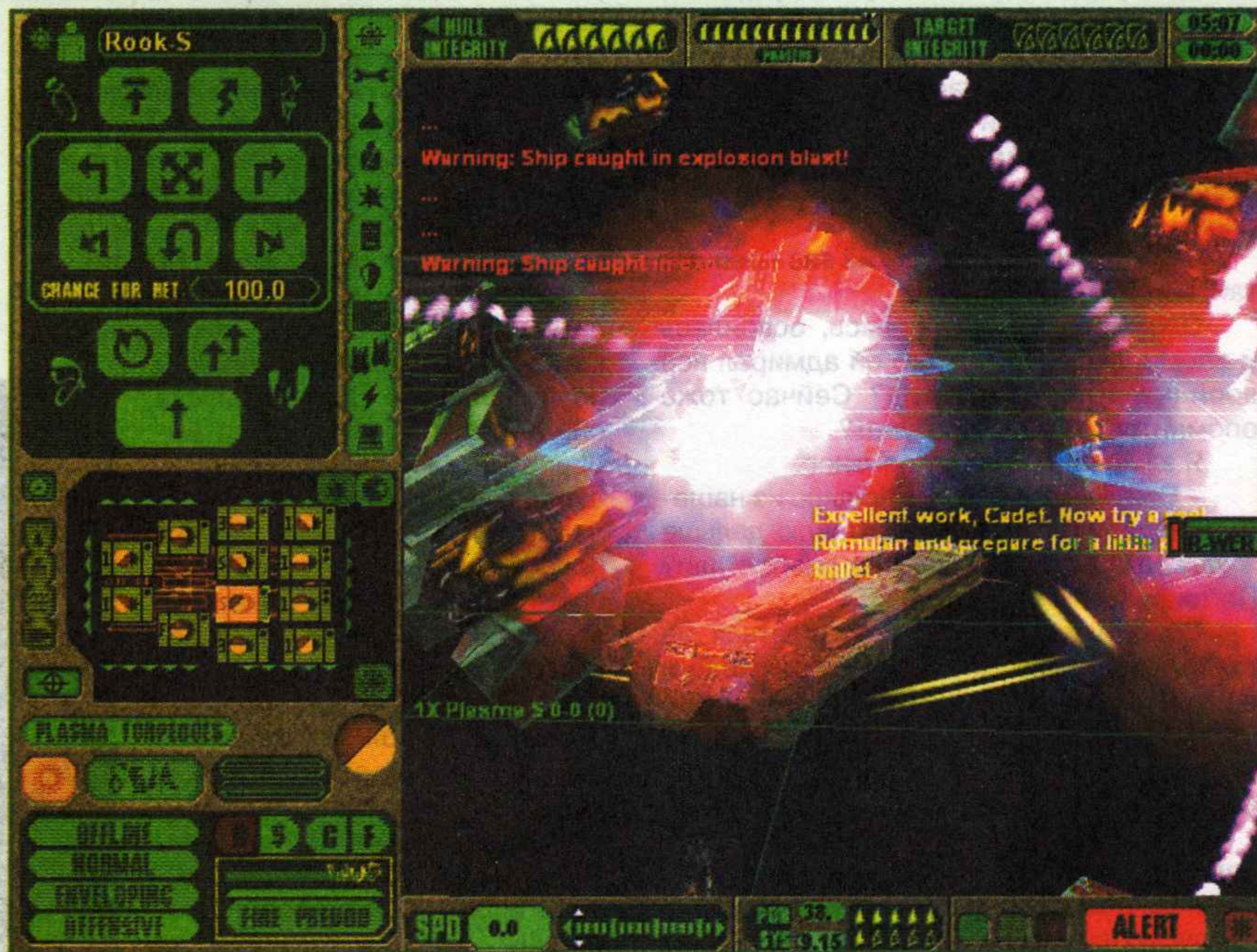
— И в правом нижнем еще кнопка.

— Мама!

— Сдавайтесь. Пейте чай.

— Нет, ну как же... Вы-то все это учили.

Прямо феминистка какая-то, честное слово. Сторонница эмансипации и равенства между полами.



— Видите ли, я в Академии обучался. В АКАДЕМИИ. Вашим читателям это зачем?

Расстроилась. И смотрит обиженно.

— Не буду я ваш чай... Пейте, если хотите, я пока в блокноте записи сделаю.

Ну что ты будешь делать! Я отставил чашку в сторону. Феминистки, празднуйте победу.

— Ладно. Слушайте дальше. Про новый ряд кнопок. Нет, сначала про кнопки в верхнем правом углу схемы корабля. Вооружение на схеме изображается или значком, соответствующим его типу, или кружочком, изображающим его сектор обстрела. А эти кнопки — переключатель. В правом нижнем углу схемы кнопка, позволяющая выбрать для залпа сразу все огневые точки. Каждый прямоугольник на схеме соответствует такой точке. Каждый прямоугольник разделен на три части. Левая — подтип оружия, средняя — вид оружия. Изображается соответствующим символом. Правая часть прямоугольника отражает сколько установок данного типа и вида в данной огневой точке. Их может быть до четырех. За одно нажатие кнопки «огонь» (клавиша **Z**) выстреливает только одна установка в каждой огневой точке. Исключение — ракеты. Процесс перезарядки оружия отражается заполнением символа соответствующей огневой точки более темным цветом. Символы также мигают желтым цветом, если терпит повреждения соответствующий модуль, и принимают ровный желтый цвет в процессе ремонта. Разрушенный модуль на схеме — черного цвета. При выборе любого вида оружия или огневой точки на экране управления системами корабля внизу загорается панель управления данным типом вооружения. Там можно переключать режимы его использования, отслеживать пере-



зарядку, там же продублирована кнопка «ОГОНЬ».

— А как оценить возможную эффективность огня?

— На основном тактическом экране слева внизу будут гореть строчки с названием и типом выбранного оружия. Огневая точка, способная поразить данную цель, будет отражена красным цветом, неспособная — зеленым. За названием идут цифры. Через черточку — минимальные и максимальные возможные повреждения, которые в принципе может нанести данная огневая точка в данном боевом режиме. У перезаряжающейся огневой точки оба значения равны нулю. В скобках — реальные повреждения, которые она нанесет с учетом расстояния до цели. А теперь — можете быть довольны — мы добрались и до ваших любимых кнопочных рядов.

— А я довольна, — с вызовом.

— Да, да. Ну так вот, ряд кнопок управления системами по левому краю схемы нашего корабля. Сверху вниз: управление щитами, управление сенсорами, управление телепортаторами, силовыми лучами, управление вспомогательными шаттлами и истребителями. Самая нижняя в этом столбике кнопка ничем не управляет. Она переключает схему нашего корабля на столь же информативную схему корабля-цели.

— Ой! А я не вытягиваю из вас военные тайны?

Опомнилась. Успокоилась, освоилась и опомнилась. Что же это ей адмирал все военные тайны выложил? Сейчас тоже опомнится, и что тогда будет?

Я злобещим тоном произнес:

— Боитесь, не выпущу больше из нашего заведения? Так тут и заставлю дальше жить? Чтобы тайны наши не разболтались? Поглядим...

Пошутил я. Но девочка смеяться не стала. Она снова смущенно покраснела и потупилась, пробормотав что-то вроде «нет, не боюсь». Для слов «нет, не боюсь» реакция была, прямо скажем, парадоксальная. Неужели я ее все-таки напугал?

Краткие поиски объяснения этого феномена привели к тому, что я сам смутился и немного растерянно попросил прощения за глупую шутку.

— В наше время, — успокаивающе сказал я, — никого уже не запирают под замок за разглашение тайн, которые все равно известны всем заинтересованным лицам.

— Да ладно, — немного севшим голосом ответила она. — Вы, если тайны нет, рассказывайте дальше.

— О чем?

— О чем? — она обреченно вздохнула. — О кнопках.

И мы оба дружно рассмеялись.

— Собственно, самое интересное о кнопках вы уже знаете. Что еще?

При нажатии кнопок управления системами на экране управления системами, что расположен под схемой вооружения корабля, загорается соответствующая панель управления. Важно, что управление энергетическими щитами позволяет выключить или, наоборот, усилить за счет дополнительной подачи энергии любые сектора, на выбор. Чем меньше секторов усиливаем, тем больше эффект усиления. Управление сенсорами: выставляем свой уровень ECM и ECCM, а также можем наблюдать уровень ECM и ECCM корабля-цели. Управление телепортаторами: только здесь доступна функция транспорта запчастей или специальных объектов между кораблями или между кораблем и другим объектом. Отмечаем символ объекта и нажимаем кнопку «активизировать». Только здесь доступна функция постановки Т-бомб. Щелчок **левой кнопкой** мыши на часиках в правом верхнем углу соответствующей панели управления, затем щелчок **левой кнопкой** мыши на точке пространства в тактическом экране. Управление силовыми лучами: выбираем способ применения (захват или разрыв захвата) и устанавливаем силу луча. Чем больше сила, тем больше энергозатраты. Дальше жмем на кнопку «активизировать». Какое-то время система заряжается. После чего автоматически выполняет захват цели, как только она окажется в радиусе досягаемости.

Управление вспомогательными шаттлами — запуск шаттлов. Одноразовые ракетные и суицидальные шаттлы неуправляемы. После запуска они автоматически атакуют выбранную цель. Запуск ракетного шаттла аналогичен запуску шести ракет. Однако после запуска ракетному шаттлу требуется время на подготовку ракетного залпа. В это время он может быть легко уничтожен.

Управляемые шаттлы и истребители выполняют команды: атаковать цель, атаковать цель осторожно, защищать цель, защищать корабль-носитель (наиболее частая команда для шаттлов), вернуться на корабль-носитель.

— Ну, вот и все об управлении кораблем, — вздыхаю я облегченно.

— Это была долгая история, — задумчиво качает головой моя журналистка.

— Вы сами хотели.

— Да.

— А вы что думали? Преподаватели в Академии не зря хлеб едят.

— Да.

— По-моему вы уже устали. Может быть «правду о космосе и о войне» отложим до другого раза?

— Да... Нет. Я не устала. У меня еще есть вопросы, можно?

— Конечно.

— Какой день был у вас самым счастливым в жизни?

— Как у капитана?

— Как у капитана. Когда мне впервые отдали под командование фрегат типа FFB вместо моего старого фрегата типа CFF «Крипни». Новый корабль был такой же маленький, но зато имел все вооружение, что мы изучали, когда я был кадетом. Там была ракетная установка и целых три установки для фотонных торпед (а это действительно серьезно). Я чувствовал себя страшно крутым. Там стояли усиленные энергетические щиты и был даже один управляемый шаттл.

И еще там был Грег Хансен. И его десантная группа.

— В общем, это был самый счастливый день в моей капитанской карьере. Хотя потом я командовал многими кораблями.

— А какие миссии вам больше всего запомнились?

— Как-то мы получили сигнал SOS от атакованного пиратами грузового конвоя. Ограбив один из кораблей, пираты сломали там навигационную систему и бортовой компьютер. Но перед этим они задали ему курс на Солнце, обрекая людей на гибель.

— Это чудовищно! Какая-то бессмысленная жестокость.

— Осмысленная жестокость. Второй грузовой корабль пираты силовым лучом взяли на буксир и поэтому не могли быстро удалиться с места преступления. Они понимали, что корабль, прибывший на помощь, будет вынужден спасать тех, кому





грозит падение на Солнце. Так они отсекали погоню. Пираты не ошиблись. Мы пошли на перехват поврежденного корабля полным ходом, подав всю энергию в двигатели и включив только щиты...

— То есть в состоянии «желтой тревоги»?

— Да. Солнце уже начало «обжигать» наш энергетический щит спереди. Люди с грузового корабля по радио молили о помощи. Когда мы подошли на расстояние действия силового луча, передний сектор нашего щита «выбило». Теперь горел корпус. А грузовой корабль был еще цел, так как его мотало из стороны в сторону и солнечное излучение «выжигало» разные сектора энергетического щита. Мы взяли его на буксир. И сделали форсированный разворот на 180 градусов. Потому что на обычный разворот не было времени — Солнце уничтожило бы нас раньше, чем мы его завершили. Потом мы оттащили поврежденный корабль на безопасное расстояние и дождались, пока его экипаж отремонтирует навигационное оборудование. Звучит просто, правда?

— А потом?

— Мы погнались за пиратами и настигли их у самой границы сектора Галактики.

Драться предстояло без полноценного энергетического щита, а если вам противостоит умелый капитан, то это почти смертельное предприятие.

Но здесь есть одна маленькая деталь.

— Какая?

— Поняв, что ему не уйти, пират стал расстреливать захваченный им корабль, почти не обращая на нас внимания. И здесь мы уже никому не успели помочь.

— А пират?

— Пиратский корабль мы взорвали. Вот. Такая история.

Она молчит, обдумывая услышанное. Я смотрю на часы. Ого!

— Ну, давайте еще один вопрос, — говорю я.

Она смущенно улыбается:

— Не вопрос, а... Что бы вы могли порекомендовать молодым капитанам? Какие-нибудь «советы ветерана», можно?

— Ну... Хорошо. Для молодого капитана самое важное — знать энергетический профиль своего корабля.

— А что это такое?

— Пример?

— Пример.

— Возьмем, скажем, тяжелый крейсер класса СС+. При скорости 14 единиц, ЕСМ в 3 единицы, оружие в заряженном состоянии для «нормального» варианта стрельбы, при подаче на щиты дополнительной энергии в размере 4 единиц, со включенным глубинным сканированием и двумя силовыми лучами в защитном режиме. При всем при этом незадействованный выход энергии реактора составит 1,5 единицы. Это и есть энергетический профиль. При перезарядке оружия энергии потребуется, конечно, больше. Но на этот случай есть резервные энергетические батареи, которые позволяют недолго расходовать больше энергии, чем производится.

— Понятно.

— Про то, что нужно знать все системы своего корабля, следить за подбором экипажа, я уже не говорю. А вот в бою важно стараться наносить все удары в один и тот же сектор щита корабля противника. На схеме корабля и его вооружения схематично же изображено состояние энергетических щитов. Если помните, мы можем переключить схему на изображение корабля-цели.

Сектор его щита, обращенный к нашему кораблю, выделен на этой схеме. На схеме нашего корабля тоже выделен сектор, обращенный к кораблю-цели. Наша задача — распределять удары противника между возможно большим числом секторов.

И эта информация важна при определении сектора щита, нуждающегося в дополнительной подаче энергии.

Следует помнить, что при постановке Т-бомб и отправке абордажных партий с помощью телепортеров автоматически на короткое время выключается соответствующий сектор щита. Этим можем воспользоваться и мы, и противник.

— Еще что-нибудь?

— Последнее. Скорость — это жизнь. Конец интервью.

Моя юная журналистка вздохнула. Потом осторожно взглянула на меня и сразу отвела взгляд. А потом ни с того ни с сего сказала:

— Вы знаете... А я, наверное, телепатка.

— Еще и это?

И мы снова дружно расхохотались.

И что уж тут такого удивительного, если на мой вопрос, свободна ли она сегодня вечером, она взяла с края стола свой блокнот и подала мне его, открыв на странице, куда еще в середине нашего разговора записала ответ.

С сохранением размеров шрифта на странице было написано следующее:

да. да. Да.

Резюме

А вот за сюжет я бы поставил игре Starfleet Command 4 балла. Но не потому что имеющийся сюжет плох. Он короткий. И не использует возможностей игры даже на треть. Эта игра, с ее правилами и графическим движком, предоставляла разработчикам невероятный простор для творчества. А вылилось все в набор банальных миссий, пусть и определяемых случайно. Вариации их многочисленны, но отличия незначительны: по силе оппонентов, по основной задаче (уничтожить, защитить, доставить, просканировать и получить информацию). Нет интриги. Нет ощущения целостности мира. В начале игры мы выбираем эру, в которую должна протекать наша кампания: ранняя, средняя, поздняя. Но от этого всерьез зависит лишь доступность технических средств. Где гордость пионеров космоса ранней эры, на никчемных жестянках штурмующих неизведанные просторы космоса? Здесь нет неизведанных просторов. Где первые контакты с новыми расами? Политические интриги? История дружбы и предательства в космическом масштабе? Где союзники, взаимодействие флотов, штурмы планет и орбитальных баз? Где свобода выбора?



Хотелось, чтобы было создание и менеджмент колоний. Карты звездных систем, солнц и планет вместо цветных безликих многоугольников — «секторов Галактики». Конструктор кораблей, пусть даже доступный не всем расам и при звании не ниже адмирала. Пусть бы, черт побери, игра немножко превратилась в стратегию. На этом поприще, даже оставаясь в рамках лицензии Star Trek, она имела бы все шансы потеснить Master of Orion 2.

Где динамический мир, заселенный разными цивилизациями и интерактивно развивающийся при участии игрока? В этой игре, с ее возможностями, создать такой мир было бы проще, чем в любой другой из ныне существующих.

Каждая отдельная миссия здесь — волнующее приключение. Все вместе они — просто набор миссий. Разочарование.

И никогда еще я так сильно не хотел, чтобы к игре прилагался хотя бы mission builder. Но ведь это и есть признак понастоящему хорошей игры, верно?

Александр «Kennet»

Попытка сделать из
строительно-
экономической стратегии
практически
деструктивную игру на
уровне грязных уличных
разборок

Разработчик: **Studio 3**
Издатель: **Infogrames**
Выход: **август 1999 г.**
Жанр: **экономическая стратегия**
Требования: **P-133, 16 Mb**

Графика: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Звук: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Играбельность: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆



STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Приступая к написанию данной статьи, я даже и не знал, с чего начать. Как истинному поклоннику Constructor, мне вроде бы не с руки было плохо отзываться о продолжении сего известного строительного хита 1997 года. Впечатления от первой части игры были в целом положительные, да и отзывы критиков слышались более-менее благосклонные. А с другой стороны, все равно надо дать объективную оценку, от этого никуда не денешься. Поэтому после ознакомления со Street Wars я решил посетить ряд сайтов в Internet с целью «послушать», что народ говорит по этому поводу. Смеем вас заверить, что мои опасения подтвердились. Впрочем, возможно, кому-то выводы автора покажутся неверными. Если это так, буду только рад. Но в одном игроманов могу заверить: во время игры в Street Wars (и при написании статьи) меня раздирали противоречивые чувства. С одной стороны, казалось: «Ничего страшного, поиграй, пересиль себя, втянешься – понравится». А с другой: «Да брось ты это дело, возьми лучше первую часть». Я всё же решил не бросать, и вот что получилось.

ЧЕРНЫЙ ЮМОР – ОН ВСЕ-ТАКИ ЧЕРНЫЙ

Первый Constructor – это действительно строительная (или «прорабская», как её в своё время окрестили) стратегия с элементами экономики и улично-гангстерских разборок. Сама игра ориентирована на разные вкусы и пристрастия (есть хоть какой-то выбор – можно заняться относительно чистым строительством, а можно и следовать заданному сценарию с привлечением «тёмных» сил утопического общества). Почему разработчики ликвидировали эту альтернативу в продолжении под названием Street Wars: Constructor Underworld, мне до сих пор не понятно. На-

деюсь, тому были веские причины. Но только лучше игра от этого определенно не стала. И если в первой, учебной миссии указания вашего босса воспринимаются терпимо, то где-то к середине второй его размахивания руками и тыканья пальцем в листок со странными приказами просто начинают раздражать. Хорошо хоть графику несильно перевернули (об отсутствии трёхмерности со всеми вытекающими наворотами этого, увы, не скажешь). Несмотря на свою «плоскость», она по-прежнему достаточно привлекательна и гармонична. Разглядывая аккуратно прорисованные и со вкусом оформленные домики, как бы погружаешься в сказочный, симпатичный мир таинственного городка... Но очень скоро понимаешь, что всё это мишура и проблем в этом, казалось бы, идеалистическом местечке намного больше, чем их было в старом Constructor.

Следует отметить, что все «прелести» поименой жизни вскрываются по ходу игры. Сначала, запустив Street Wars, вы думаете, что все осталось по-старому, как и в первой части, все персонажи знакомы, и вот уже вы в предвкушении приятного времяпрепровождения потираете руки. Не спешите: все сюрпризы (как симпатичные, так и не очень) еще впереди. Во-первых, несколько изменился домашний сервис. Теперь это не такое опасное дело со всеми этими чёрными метками в случае невыполнения прихоти какого-нибудь привередливого жильца. Скорее это плюс, нежели минус, так как мне, например, в первой части чрезмерная увлечённость бытовыми проблемами была не по душе. Во-вторых, изменилось предназначение и характер ряда героев. Так, бывший прораб теперь не организует бригады, а действует сам по себе. Рабочие, соответственно, ему не подчиняются, а используются как отдельно взятые индивидуумы. В-третьих, всё смешалось в Underworld, и это всё работает исключительно на тёмные силы вашего города, даже священники. И, наконец, напрочь исчез пресловутый чёрный юмор (или он просто уже не воспринимается как юмор?). Например, наблюдая на мониторе, как после известных действий злоумышленников-террористов ваши здания подпрыгивают вверх и рассыпаются по кирпичикам, невольно проводишь аналогию с реальной жизнью, и становится не по себе. И тут же возникает инстинктивное желание выставить полицейский патруль (в том





числе за взятку, если кончились бесплатные маяки) возле дома, а заодно соорудить будку, чтобы злой бультерьер кусал непрошенных гостей, и проапгрейдить здания всеми доступными охранными средствами. Чёрный юмор игры перестал быть юмором, он стал чёрной стороной нашей реальной жизни.

ИДЕАЛЬНЫХ ИГР НЕ БЫВАЕТ

Увы, не согласиться с этим нельзя, и Street Wars – не исключение. Хотя, казалось бы, относительно удобный интерфейс, колоритный мир вашего города, суета миловидных (на первый взгляд) человечков, сам процесс строительства домов, их оснащение и совершенствование – всё это располагает и даже убаюкивает бдительность. Но нелогичность в поведении ряда героев (как ваших, так и чужих) начинает проявляться достаточно быстро, а если точнее, то уже при первых контактах с противоборствующими кланами.

Например, используя забывчивость «гражданских» защитников неприятельских сооружений, порой вы можете почти безнаказанно разрушать или захватывать постройки соперника. Так, собрав две группы по 3 гангстера в каждой, можно (правда, лишь при удачном стечении обстоятельств), бегая туда-сюда (к HQ и за его «изгородь»), разрушить вражеский штаб, пользуясь тем, что его защитники, как только вы отойдете от них чуть подальше, забудут о ваших злых намерениях, а рабочий, ковыляющий на подмогу, застынет на месте. Грешат забывчивостью и ваши подопечные. Полиция вроде бы ведёт себя естественно. Если вы её покупаете, то во время перестрелок или поножовщины будут арестовывать именно конкурентов (но если напали вы, а враг вам только ответил, то полиция бездействует). А вот с памятью и понимаем в рядах доблестных служителей порядка явно провалы. Чувство мести также практически отсутствует. Если вы «завалили» их коллегу и вовремя унесли ноги, то некоторое время спустя можете вновь появиться в этом же районе. В розыск вас не объявят. Кроме того, блюстители порядка будут периодически навещать отдельные ваши дома, которые покажутся им подозрительными, с вытекающими отсюда последствиями в виде конвоирования жильцов в места не столь отдалённые. Я уже молчу про святого отца, который ради того, чтобы угодить вашему боссу, готов на всё, включая воровство и организацию побега из местной тюрьмы преступников. Вызывают про-



КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

SIN, UNREAL
Quake I, Quake II
CARMAGEDDON II
Need For Speed III
Heroes III, FIFA 99
WarCraft II, StarCraft II
Blood II, SHOGO
Diablo, Delta Force,

Эти игры Вам знакомы? Все уровни пройдены? Электронный соперник Вас уже не устраивает? Тогда скорее к нам! Достойные соперники встретят Вас. Для этого есть все необходимые условия! Большая 100 M/bit Сеть для выяснения отношений, мощные компьютеры, ПИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия.

35

КОМПЬЮТЕРОВ в сети (100 M/bit)

от PII-300/32/voodoo2 8Mb/15"
до PII-450/64/voodoo2 12Mb/17"

СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ

20 р. За 1 час днем
от 50 р. За ночь (00.00-10.00)

Тел: 265 6762

Нижняя Красносельская
д. 32/29

КРУГЛЫЕ СУТКИ



сто недоумение так называемые «клиенты» (а по сути – обычные алкаши), которых можно заманить (зачем?! в увеселительные места, убив и отнеся в HQ. После чего они реанимируются и несутся сломя голову в ближайший бордель. Это в лучшем случае, а в худшем – начинают рекетировать ваших жильцов. Чтобы прекратить данные безобразия, придётся их снова застрелить. Они через некоторое время снова воскреснут и будут бесцельно болтаться по округе. Есть тут и террористы, подкладывающие бомбу во двор дома, просто хулиганы, выводящие из строя всю канализационную и водопроводную систему, традиционные девицы лёгкого поведения, завлекающие врага и блюстителей порядка, злые духи, вербующие неприятеля и пр. В общем, полный набор.

А впрочем, всё ли так идеально в нашей с вами реальной жизни?! Не хочу сказать, что Street Wars объективно отражает нынешние (кстати, по сюжету игры идут 20–30 годы этого столетия) бурлящие процессы в реальном обществе, однако, если отбросить излишний гротеск, ряд явлений может показаться до боли знакомым.

ЛУЧШАЯ ЛОГИКА – ОТСУТСТВИЕ ТАКОВОЙ

О структуре игры уже упоминалось выше, добавлю лишь, что она поделена на 5 миссий, а те, в свою очередь, разбиты на задания (итого – 31 этап). Стратегия и тактика развития существенных изменений по сравнению со своим предшественником не претерпела. Начинается всё с мизерного клочка земли. Надо покупать новые земли, строить заводы (ресурсы те же – цемент, кирпич, сталь и, конечно же, деньги), жилые дома, больницу, фабрику по производству товаров народного потребления и прочее. Советую не обкладывать с самого начала непосильными налогами жильцов, пусть большинство из них исправно поставляют вам рабочих. Из последних можно слепить гангстеров (за первого отдадите трёх рабочих, за второго – четверых, и так до семи), в случае необходимости – перепрофилировать в квартирноремонтника (1 к 1) или «прораба» (1 к 2). Как видите, рабочий – материал прекрасный. Чем быстрее будете действо-

вать, тем лучше (используйте режим паузы для поиска затравившихся героев и строений). Враг не дремлет. Старайтесь чётко и последовательно следовать указаниям своего босса, а то может дойти до смешного. Например, если увлечёшься в 6-м учебном задании и вместе с красными конкурентами (ваш цвет зелёный) уничтожить синих, то дальше 7-го вы не продвинетесь, так как надо будет захватывать здание синего врага, а завоёвывать-то нечего! И такого рода подводных камней будет много. Так что будьте бдительны, внимательны и пунктуальны. Обращайте внимание на здание полиции (особенно в начале задания). Там бывают так называемые полицейские маяки. Тут же их хватайте кем угодно и несите в нужное вам место (как правило, это связано с защитой ваших сооружений от происков хулиганов и таких же, как вы, бандитов-конкурентов). А то потом придётся их покупать (количество ограничено) в полиции за взятку, которая формируется из вашего золотого запаса в HQ.

При проведении очистных полицейских операций следите за тем, чтобы тюрьмы не переполнялись. В противном случае стройте новые «колонии строгого режима». Во дворах домов чуть ли не первым делом установите будку со злой-презлой собакой (очень полезная штука, жаль, что она не доступна с самого начала), которой боятся даже крутые ребята из бильярдной. Также будьте осторожны с усовершенствованием зданий. Иногда по заданию следует модернизировать дом лишь до второго уровня, а в случае «перебора» придётся водружать ещё один (либо взрывать этот). В более серьёзных миссиях вы по достоинству оцените мощь таких сооружений, как Scrap Yard («мусорка»), Strip Joint (пивнушка), Haunted Prison (дом с привидениями), Pool Hall (бильярдная), Slaughter House (дом «мясника» с бензопилой). У героя последнего заведения выявлено такое оригинальное качество, как способность превращаться в ураган, сметающий всё на своём пути («достойная» замена стихийного бедствия). А вот Old Church (старая церковь) особых эмоций у меня не вызвала с точки зрения её эффективности. Захват чужих зданий осуществляется с помощью fixer (лучше вдвоём или втроём, да ещё под прикрытием гангстеров). Часто бывает (особенно в поздних миссиях), что проведение таких действий в отношении конкретного сооружения делает доступным для вас его строительство. Можно хитрить с развитием. Не спешите (если чувствуете своё явное превосходство) выполнять последний пункт зада-



ния, а попробуйте заблокировать противника территориально или с помощью постоянных набегов ваших гангстеров, уничтожающих новостройки конкурентов. Выигранное время пойдёт на сбор денег и накопление ресурсов, в том числе человеческих.

В процессе игры как-то незаметно подобрался к последнему заданию финальной компании... Ловлю себя на мысли, что стал частичкой это далеко не идеального мирка. Кажется, в начале статьи я оценил игру не очень-то удачной. Конечно, хитовой её всё же не назовёшь, но даже после просмотра «милейшего» финального ролика (законы мафии суровы, и расплата за все унижения в виде проехавшегося по врагу бульдозера в какой-то степени можно назвать естественной) хочется не покидать полюбившийся городок, жители которого стали, невзирая на все их недостатки, почти родными. И очень жаль, что нет возможности проверить приобретённый опыт в «свободной» игре, ибо проходить весь сюжет заново уже неинтересно.

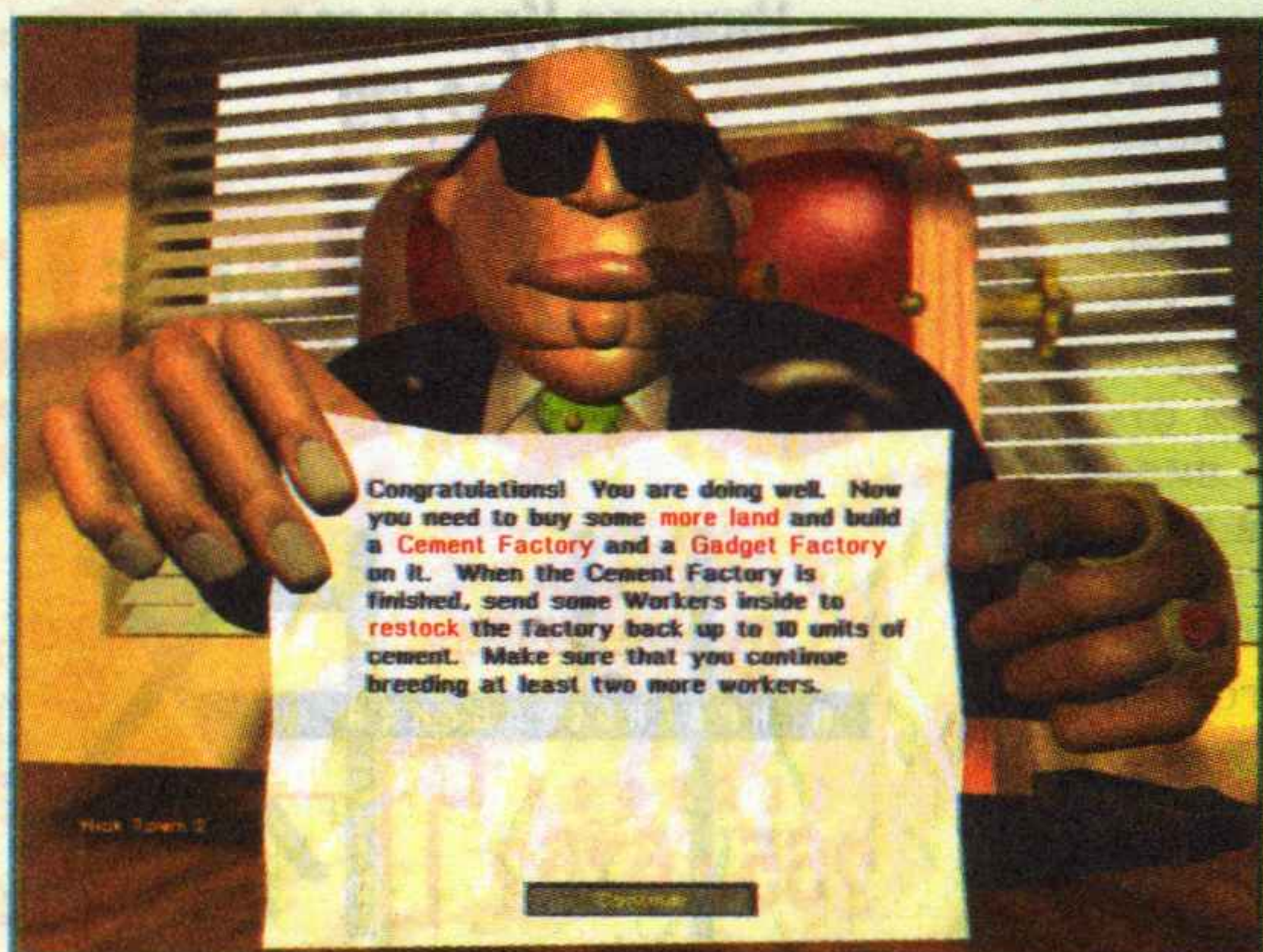
РЕЗЮМЕ

Несмотря на все свои минусы, Street Wars предстаёт нашему вниманию как самобытный оригинальный игровой продукт, который в какой-то степени напоминает о сегодняшнем дне за стенами (да и внутри) наших домов. Кому-то он понравится, кому-то нет, но вряд ли останутся равнодушные. А это в какой-то степени показатель незаурядности.

Пожелание разработчикам: более серьёзно и глубоко подойти к продолжению Street Wars (если оно будет вообще). Пора переходить к трёхмерной графике. И тщательно выверять миссии с заданиями, дабы не допускать впредь нелогичных и глупых ситуаций. Игре явно не хватает смены дня и ночи, времён года и изменений погоды. Представляю себе, как романтично смотрелся бы ночной город, особенно если к домам подведено электричество.

Поклонникам Constructor рекомендую сыграть в Street Wars. Затянет. Хотите поболтать об игре или попросить помощи, загляните на games.msk.ru.

Serge
(fatherserge@mail.ru)



Kingpin

Начните, как водится, с командной строки «kingpin +developer 1».

Прикалываемся над поверженными врагами.

Вводим «extracrispy». По идее, каждый противник должен умереть и упасть на землю. Теперь отстреливаем ту часть тела, которая, по вашему мнению, у него лишняя. Снова вводим «extracrispy». Теперь противники будут снова стоять, но уже без тех частей, которые мы им отстрелили!

Вставляем в «Кингпин» карты из «Квейка-2».

(Понадобится редактор .pak.)

Открываем pak1.pak в «Q2». Копируем все текстуры из соответствующей директории в директорию «Кингпина» — kingpin/texture. Теперь хватаем любую понравившуюся карту из пака и кидаем ее в формате .bsp в директорию kingpin/maps. Запускаем и наслаждаемся.

FIFA '99

Сверхсекретные телодвижения отдельных футболистов.

Названия оригинальные:

Alt+A — Rainbow kick;

Alt+S — Drag the ball;

Alt+D — Spin;

Alt+Q — Fake a trip;

Alt+E — Double step-over.

RollerCoaster Tycoon

Переименуйте своих гостей следующим образом (по одному имени на каждого), дабы возымели действия соответствующие спецэффекты:

Chris Sawyer Снимет картинку аттракционов;

Simon Foster Рисует картинку аттракционов;

Melanie Warn Повышает параметр Happiness;

Katie Brayshaw Гости машут руками;

John Wardley Гости немедленно радуются мессагой WoW!

John Mace Стоимость аттракционов типа «Карусель» удваивается;

Damon Hill Go-Karts оборачиваются быстрее в два раза;

BigBucks Бесконечные деньги (ламо!!!).

Сыр без мышеловки.

Идем в раздел «Финансы», нажимаем одновременно Enter+M, получаем \$5000. Но это лишь раз в месяц дается.

Все-все-все.

Идем в главное меню, зажимаем SHIFT, пишем RCT2 и нажимаем ENTER. Если все верно, то за этим должен последовать короткий хлопок.

Кстати, эти коды работают НЕ во всех версиях игры.

Нанять Эйнштейна.

Найдите самого первого гостя (он зовется Guest #1) и назовите его «E=MC2». Теперь найдите второго гостя (Guest #2) и переименуйте его в E=MC3. Как только оба

они встретятся, начнется трансформация обоих. Через некоторое время они попросят принять их на работу. Удовлетворите их просьбы, и в течение года у вас наберется миллиард долларов и все доступные аттракционы!

Баксы милосердия.

Закройте свой парк и пройдите ровно год. После этого придет мужик в синем костюме и подарит миллион «подъемных».

Повышение популярности.

Продайте кусок дороги и тут же постройте новый, на том же месте. Посетители подумают, что вы обновили аттракцион, и полезут на него, причем популярность повысится тут же.

Повышение рейтинга парка.

Возьмите посетителей с низким показателем Happiness и просто утопите их в воде!

Вся доступная инфраструктура.

Нажмите Shift+Z.

Все аттракционы.

Нажмите Alt+Z.

Все магазины.

Нажмите Ctrl+Z.

Star Trek: Starfleet Command

Запомните главное: файл с настройками всех-всех кораблей лежит в директории assets\specs\sfbpspc13.txt. В первую очередь следует сохранить копию данного файла где-нибудь в другом месте, подальше от SFC. Теперь снимайте атрибут Read Only с данного файла и начинайте в нем ковыряться. Открывать его следует Excel'ем!!!

Значения мощности движка (в единицах) находятся в параметрах R_L_Warp, C_Warp, Impulse, Apr, Battery. Единственная загвоздка в том, что больше 150 единиц движка кораблей Федерации выжимать не могут.

Защита (shield) разделяется на шесть плоскостей, охватывающих весь корабль. Значения в случае с этим файлом подразделяются так, что каждый параметр — это две стороны. Таким образом, параметры защиты находятся в Shield 1, Shield 2_6, Shield 3_5, Shield 4, Shield Total. Максимально допустимое значение для защиты кораблей Федерации — 2000. Shield Total складывается из (shield 1) + ((shield2_6) x 2) + ((shield3_5) x 2) + (shield4).

Создать себе невидимость (Cloaking) очень просто — найдите значение Cloak put и поставьте такое значение, которое будет означать расходуемое количество энергии на этот самый Cloak.

Максимальное количество шаттлов, которое можно купить за раз, находясь в доке, должно превышать базовое ровно в три раза. Максимальное допустимое значение — 30 кораблей. В параметре launch rate можно изменить то количество шаттлов, запускаемых с корабля, после которого кораблю придется перезаряжаться. Если желаете добавить истребителей на корабль, поищите значение fighter bay и установите его на 6 (больше нельзя — игра зависнет). Таким образом, у вас в наличии

будут иметься четыре группы истребителей по шесть штук в каждой!

Передвижения корабля находятся по адресам turn mode и move cost. В первом лучше всего указать значение AA — тогда у вас будут самые быстрые корабли во всей Федерации. В move cost, где указываются затраты энергии на каждый ход, лучше всего проставить .25 (четверть единицы).

Повысить престиж можно следующим образом: начните игру за Федерацию. У вас должен быть фрегат F-FF. Сохраните игру, выйдите в Windows и откройте в Excel вышеназванный файл. Найдите значение BPV. В строке с F-FF смените значение на 1000 или выше. Сохраните файл, снова запускайте игру. Загрузите сейвилку, идите в меню Shipyard и продавайте корабль. Взамен вместе с деньгами вы получите и дополнительные очки престижа.

Madden NFL 2000

Для включения нижеприведенных чит-кодов необходимо пройти весь Madden Challenge. После вводите их прямо в меню.

firstis20	20 yard first downs;
painful	Ранения ухудшаются;
nopicks	Никаких прерываний;
qbentheclub	Отличные пасы;
quarkandstar	Играют огромные игроки против маленьких;
itsinthegame	Стадион Electronic Arts;
wildwest	Стадион Dodge City;
cowboys	Команда Маршалла;
mojo	Звезды 60-х в команде;
sideburns	Звезды 70-х в команде.

Fatal Abyss

При запуске игры добавьте параметр iwannaextrafunctions. То есть запустите игру как fatalabyss.exe iwannaextrafunctions. Во время игры нажмите * на правой клавиатуре, дабы пропустить очередную скучнейшую миссию этого неудавшегося 3D-Action.

Motor Extreme

Зажмите Ctrl и высветите все восемь трасс, доступных вам. По идее, должна появиться еще одна иконка — Lunar Track.

Rainbow Six: Rogue Spear

Нажмите «;» и вводите:

Teamgod	Режим Бога для всей команды;
Playergod	Режим Бога для выбранного игрока;
5fingerdiscount	Перезагружает бойца боеприпасами и предметами;
explore	Explore mode.

Gulf War: Operation Desert Hammer

power me	Режим Бога — полное здоровье, оружие, страйки;
regen me	Режим Бога — полное здоровье;
call strike	Вызвать удаленный страйк (удар по боевым скоплениям противника);
done	Пропустить этот уровень;

goodkeys Включить установки
Keymap 1 и 2;
hud Включить/отключить ин-
формационный экран
HUD.

Drakan: Order of The Flame

Как добыть себе много-много кристаллов и эликсиров.

Откройте инвенторию. Возьмите эликсир мышью, но не выбрасывайте его. Закройте инвенторию. Откройте инвенторию. Закройте рот и прекратите удивляться. Все равно с очередным патем исправят. А пока что проходите игру по солюшену Алана Берновского, что напечатан в прошлом номере.

Re-Volt

Коды надо вводить там, где предложат ввести свое имя (на колесе). После ввода вас вернут в меню.

Carnival	Все машины доступны;
Sadist	Выбор любого оружия клавишей правый Shift прямо в игре;
Tracker	Все треки доступны;
Changeling	Смена машины прямо во время гонок;
Makeitgood	Активизирует внутриигровые редакторы;
Tvtime	Включает камеры по F5 и F6;
Drinkme	Маленькие машины (такие, какие и должны были быть!!!);
Urco	Погоняем на НЛО?

Star Trek: Birth of Federation

Начните игру с командной строки Trek.exe – Mudd. Mudd с большой буквы.

В игре нажмите для получения соответствующего эффекта следующие клавиши:

F9 Добавляет 100% к науке;
F10 Дает 10 000 кредитов;
F11 Открыть/закрыть карту.

Чтобы открыть исследуемый на настоящий момент предмет, сделайте следующие манипуляции:

Запустите игру с параметром –Mudd.

В игре нажмите на левую верхнюю кнопку (с микрочипом).

Затем на менеджмент науки.

Затем на F9-F10 одновременно.

Станет заметно, как исследование подскочит до ста процентов.

Нажмите кнопку перехода хода, и исследуемое у вас в кармане!

Mob Rule

В начале игры, в момент выбора цвета команды, введите нижеследующие коды. Во время игры нажмите C для активизации введенных читов.

speed364	Увеличивает скорость игры по сетке;
worker928	Дает возможность закупать рабочих в любой момент игры;
pickup036	Дает возможность подбирать вражеские маяки;

weapons563	Дает возможность покупки оружия для любого гангстера
tenants872	Дает возможность выбрать любого нанимателя;
loans458	Дает возможность взять любую сумму из банка;
estates216	Дает возможность купить все!

Lego Loco

Дабы получить особые строения, проведите следующие действия:

Космический шаттл – поставьте два радара вплотную друг к другу. Подождите немного, и они превратятся в космический шаттл;

Поезд-призрак – установите дату компьютера на 31 октября. По идее, должен появиться поезд-призрак;

Лохнесское чудовище – посадите цветочки вокруг озера, и вы увидите лохнесское чудовище;

Гигантский робот – поставьте радар вплотную к зданию с маркировкой IG. Здание трансформируется в гигантского робота;

Получить остров – сведите четыре дороги в кольцо.

Tiberian Sun

Меняем установки

Все мечтаете о чит-кодах для Tiberian Sun, да? Напрасно. Игры Westwood тем и отличались, что встроенных читов не было ни в одном из сериалов Kyrandia, Eye of Beholder, ни в совсем уж старой Dragon Attack, ни в более старой Nightmare on the Elm street. Хотя что-то там было с Lands of Lore...

Но самое главное то, что в сериях Command & Conquer разработчики из Westwood начали сжимать файлы своих игр по одному методу (в файлах .MIX), а установки описывать в файле rules.ini, который Westwood прятала в эти .MIX. Вот мы и будем устанавливать свои «правила».

Обладатели журнала с диском найдут файл rules.ini на диске, а читатели, имеющие выход в Интернет, могут скачать rules.ini вот с этого адресочка: ftp://ftp.ava-ult.com/cheats/tibsunrules.zip

Оставшимся читателям остаётся создать этот файл на основе tibsun.mix. Для этого скопируйте tibsun.mix, предположим, в rules.txt (процесс долгий – 75 мегабайт быстро скопировать даже на Ultra DMA сложно) и откройте его для редактирования (но учтите, что ни Norton Commander, ни Dos Navigator файл не откроют – было бы неплохо обзавестись для этой цели последним FAR'ом или использовать WordPad). Надо выделить и удалить все символы ДО строки «; *** Tiberian Sun Rules ***», а также ПОСЛЕ строки «11=Completed 9B». Все оставшееся нужно сохранить, а файл rules.txt переименовать в rules.ini. Не забудьте переписать rules.ini в директорию, в которой установлен TS, а также учтите: настройки начнут действовать только с мо-

мента загрузки новой миссии (но не сей-вилки!).

Учитывая, что свойства бумаги и журнала «Игромания» далеки от свойств каучука, растягивать статью на весь rules.ini (около 234 килобайт чистого текста!) я не стал. Включенные в текст установки не являются полными – за кадром остались и другие. Я лишь описываю самые главные функции и их возможные изменения. Вписывайте в свежесоборенный файл значения, делая необходимые для себя поправки. Значения устанавливаются либо в процентах, либо в числах, не обязательно целых. Система счисления забугорная, так что не запятая, а точка отделяет целое число и его часть. Запятая же отделяет каждые три знака целого числа. Иногда есть два варианта: yes или no. Комментировать можно словами после точки с запятой, а редактируя сам rules.ini, изменяйте только значения! Для многопользовательской игры придется завести один и тот же rules.ini на всех компьютерах.

А вот и самые важные функции с необходимыми комментариями:

[General]

Name=Tiberian Sun/Official Rules of Engagement – это вообще не трогать

VeteranRatio=10.0 – необходимое количество убитых юнитом врагов для получения очередной «планки»

VeteranCombat=.25 – боевой бонус для ветерана в процентах

VeteranSpeed=.30 – бонус скорости для ветерана в процентах

VeteranSight=0.0 – бонус на увеличение видимости для ветерана в процентах

VeteranArmor=.25 – бонус на броню для ветерана в процентах

VeteranROF=.20 – увеличение огневого рейтинга для юнита, ставшего ветераном

VeteranCap=2 – максимальный уровень «планок»

InitialVeteran=no – народ, даваемый игроку в начале миссии, – ветераны

RefundPercent=50% – процент от полной стоимости юнита/здания, выплачиваемый при его продаже

ReloadRate=.5 – количество времени, необходимого для подзарядки одной единицы вооружения вертолетов, измеряется в минутах

RepairPercent=20% – процент от полной стоимости юнита, выплачиваемый при полном или частичном ремонте

RepairRate=.016 – количество времени, проходящее между каждым новым шагом ремонта здания, измеряется в минутах

RepairStep=8 – количество жизненной энергии, восстанавливаемой за один шаг ремонта

URRepairRate=.016 – количество времени, проходящее между каждым шагом ремонта, измеряется в минутах (только для юнитов)

IRRepairRate=.001 – количество времени, проходящее между каждым шагом ремонта, измеряется в минутах (только для пехоты)

IRepairStep=1 – количество жизненной энергии, восстанавливаемой за один шаг лечения (только для пехоты)

TiberiumHeal=.010 – количество времени, проходящее между каждым шагом восстановления жизненной энергии, измеряется в минутах (только для юнитов, питающихся тибериумом)

BuildSpeed=.8 – основная скорость постройки здания/юнита в тысячу кредитов, измеряется в минутах

BuildupTime=.06 – количество времени, в течение которого проигрывается анимация застройки зданием местности, измеряется в минутах

GrowthRate=5 – количество времени, которое протекает между каждым шагом роста тибериума

TiberiumGrows=yes – плотно ли растет тибериум

TiberiumSpreads=yes – распределяется ли тибериум по округе

SeparateAircraft=yes – первый покупаемый вертолет требует площадки

WeedCapacity=56 – количество очищенного материала, необходимого для постройки химической ракеты

CurleyShuffle=yes – меняет ли вертолет позиции при атаке (совет: поставьте по, вам это стопроцентно пригодится)

BaseBias=2 – коэффициент «своих» по отношению к врагу для отпугивания одного от родной базы

BaseDefenseDelay=.25 – количество времени, проходящее между сообщением для своих, дабы те кинулись на врага, угрожающего базе

CloseEnough=2.25 – если расстояние до точки назначения меньше указанного, двигаться юнит не будет

DamageDelay=1 – количество времени между шагами повреждения здания в случае отсутствия электроэнергии

GameSpeedBias=1 – коэффициент скорости, добавляемой всем игровым объектам при смене скорости игры

Stray=2.0 – радиус в клетках, за пределами которого юнит может остаться в случае фокусировки нескольких юнитов в одной клетке (но не в случае группировки юнитов соответствующей командой)

CloakDelay=.02 – промежуток, по окончании которого субмарины погружаются в воду автоматически

FlightLevel=600 – уровень высоты над поверхностью для полета аэроюнитов

MissileSpeedVar=.25 – скорость самонаводящейся ракеты

MissileROTVar=.25 – категория поворота самонаводящейся ракеты, его скорость

TeamDelays=2250,2700,3600 – интервал между проверкой и созданием команд, зависит от уровня сложности, измеряется в кадрах

AIHateDelays=5400,4500,4050 – задержка перед выбором компьютера оппонента, зависит от уровня сложности, измеряется в кадрах

AIAlternateProductionCreditCutoff=3000 – как только у компьютера количество

кредитов доходит до указанного, он начинает экономить

NodAIBuildsWalls=no – строит ли компьютер, играющий за Братство NOD, стены

AIBuildsWalls=no – строит ли вообще компьютер стены

HealScanRadius=10 – как далеко должен стоять юнит, чтобы его заметил и вылечил врач (в случае, если медик стоит на страже (кнопка «G»), дальность увеличивается)

MinimumAIDefensiveTeams=4,3,2 – минимальное количество групп, охраняемых одну компьютерную базу (от сложного до простого уровня сложности)

MaximumAIDefensiveTeams=6,5,4 – максимальное количество групп, охраняемых одну компьютерную базу (от высокого до низкого уровня сложности)

TotalAITeamCap=14,12,10 – общее количество ветеранских планок, имеющихся в распоряжении компьютера (он их количество как бы может регулировать; от высокого до низкого уровня сложности)

LargeVisceroid=VISC_LRG – юнит, в которого превращаются два маленьких висцероида; по умолчанию это большой висцероид

SmallVisceroid=VISC_SML – юнит, в которого превращается солдат, надышавшийся до одурения тибериума; по умолчанию это висцероид

Функции вычисления компьютером потенциальных целей для нанесения удара из ионной пушки. Считается в некой «стоимости» относительно других юнитов/зданий – Value, три числа – это значения для высокого, среднего и низкого уровней сложности соответственно.

AllonCannonConYardValue=100,100,100

AllonCannonWarFactoryValue=50,50,50

AllonCannonPowerValue=10,10,40

AllonCannonEngineerValue=30,30,5

AllonCannonThiefValue=20,20,5

AllonCannonHarvesterValue=1,1,1

AllonCannonMCVValue=150,150,20

AllonCannonAPCValue=15,15,15

AllonCannonBaseDefenseValue=35,35,35

AllonCannonPlugValue=40,40,40

AllonCannonHelipadValue=20,20,20

AllonCannonTempleValue=40,40,40

IonLightningFrequency=10 – шанс на попадание вообще

IonLightningRandomness=90 – процент нанесения удара по случайно выбранной клетке внутри случайно выбранного объекта

IonLightningDamage=500 – наносимый ионной молнией урон

IonStormDuration=120 – длительность ионного шторма

IonStormWarning=31 – промежуток между предупреждением о ионном шторме и атаке молнией

IonStorms=no – будут ли вообще случайные ионные штормы

FogOfWar=no – Туман Войны нам сладок и приятен?

Visceroids=no – будут ли случайные висцероиды

Meteorites=no – будут ли тибериумные метеориты

CrewEscape=50% – шанс для юнита выбраться из уничтоженной машины, измеряется в процентах

FineDiffControl=no – включить ли пять установок сложности вместо трех

Pilot=E1 – тип пилота, прыгающего из уничтоженного аэроюнита

Crew=E1 – тип солдата, спасающегося из уничтоженного здания либо машины

Engineer=ENGINEER – специальный юнит, возможно, выбегающий из взорванного Constructor Yard.

Paratrooper=E1 – тип юнита, вылетающего в качестве парашютиста

Drop Pod'ы – это GDI'шные аэробусы, перевозящие технику и пехоту.

DropPodWeapon=Vulcan2 оружие, установленное на Drop Pod'ax

DropPodHeight=2000 – высота над поверхностью, на которой появляется Drop Pod

DropPodSpeed=75 – скорость снижения Drop Pod'a

DropPodAngle=0.79 – угол снижения Drop Pod'a (в радианах, от .40 до 1.18)

HoverHeight=120 – высота над поверхностью, на которой находится юнит на воздушной подушке

HoverBoost=150% – скорость юнита на воздушной подушке по прямой, измеряется в процентах от общей скорости

HoverAcceleration=.02 – промежуток между стартом и полной акселерацией

HoverBrake=.03 – промежуток между командой «стоп» и полной остановкой юнита на воздушной подушке

TunnelSpeed=1 – скорость передвижения подземного юнита

MultipleFactory=0 – бонус для фабрик, зависит от их количества (1=полный бонус, 0=отсутствие бонуса)

MinProductionSpeed=.5 – минимальная скорость производства как результат отсутствия электроэнергии

RepairBay=GADEPT – здание, в которое едет юнит, нуждающийся в ремонте

BaseUnit=MCV – юнит, на который перескакивает экран при нажатии «home» в случае, если другие юниты не выбраны

PadAircraft=ORCA,ORCAB – аэроюниты, производимые и выставляемые на вертолетной площадке либо рядом

Различие свойств уровней сложности (находятся под абзацем Difficulty Settings): BuildTime=1.0 – скорость постройки зданий

Armor=1.2 – коэффициент качества брони для каждого своего юнита, измеряется в долях от значения по умолчанию

ROF=1.2 – рейтинг попаданий для противника, измеряется в долях от рейтинга по умолчанию

DestroyWalls=no – уничтожаются ли вражеские (в основном GDI) стены

Вот и все о наглom, хотя и предусмотренном разработчиками взломе. Удачного хакинга и последующей игры!

Автор-составитель: Платон Андреев



TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	2	32	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	ST	1	[3168]
2	1	39	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RP	1	[3115]
3	3	30	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	ST	1	[3184]
4	5	4	Command And Conquer (Tiberian Sun)	Electronic Arts	AC/WG	4	[3417]
5	6	17	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	ST	5	[3294]
6	4	16	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	3DO	RP	2	[3287]
7	7	44	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
8	8	77	Starcraft/Add-on	Blizzard	WG	1	[2677]
9	9	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	AC/RP	8	[3398]
10	10	8	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RP	10	[3378]
11	13	13	Total Annihilation (Kingdoms)	Cavedog/GT	AC/WG	7	[3342]
12	12	74	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
13	14	28	RollerCoaster Tycoon	Microprose	ST	7	[3200]
14	18	51	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Sierra	ST	5	[2936]
15	15	65	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
16	11	13	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	ST	7	[3343]
17	17	46	Railroad Tycoon 2/Add-on	PopTop/G.O.D.	ST	5	[3008]
18	16	70	Unreal/Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
19	19	44	Fifa 99	EA Sports	SP	9	[3044]
20	20	16	MechWarrior 3	Zipper/MicroProse	AC	9	[3311]
21	22	12	Kingpin (Life of Crime)	Xatrix/Interplay	SH	21	[3350]
22	23	6	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	WG	22	[3400]
23	29	27	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	RP	18	[3206]
24	21	104	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
25	32	25	Civilization (Call to Power)	Activision	ST	11	[3235]
26	28	5	Drakan (Order Of The Flame)	Surreal/Psychosis	AC/AD	26	[3408]
27	24	42	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	AC/AD	6	[3079]
28	25	14	Descent 3	Outrage/Tantrum/Interplay	SH	20	[3333]
29	30	47	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RP	1	[2995]
30	27	25	Championship Manager 3	Eidos	SP	14	[3248]
31	26	15	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	RA	14	[3323]
32	31	16	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	AC	14	[3280]
33	34	19	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	LucasArts	AD	29	[3282]
34	33	11	Hidden & Dangerous	Illusion/Take 2	AC/WG	28	[3364]
35	37	11	Outcast	Appeal/Infogrames	AD	30	[3349]
36	38	24	X-Wing Alliance	LucasArts	SI	9	[3249]
37	36	17	Midtown Madness	Angel/Microsoft	RA	22	[3288]
38	45	5	Discworld Noir	Perfect/GT	AD	38	[3397]
39	35	93	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
40	39	28	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	ST	17	[3211]
41	46	20	Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)	Nival/Monolith	RP	20	[3272]
42	41	44	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
43	43	14	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	RA	43	[3339]
44	49	43	Heretic 2	Raven/Activision	SH	13	[3067]
45	44	17	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	ST	20	[3296]
46	40	80	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
47	42	34	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	ST	13	[3152]
48	58	7	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	ST	48	[3387]
49	62	3	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	AD	49	[3420]
50	63	22	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	PU/ST	39	[3265]
51	51	142	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
52	48	45	Carmageddon 2	Stainless/SCI/Interplay	RA	19	[3037]
53	54	14	Heavy Gear 2	Activision	AC/ST	30	[3335]
54	53	67	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
55	50	22	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	WG	26	[3220]
56	52	44	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
57	59	57	Rainbow Six	Red Storm	AC/ST	7	[2883]
58	47	52	NHL 99	EA Sports	SP	20	[2925]
59	55	18	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	RA	33	[3281]
60	57	48	Grim Fandango	LucasArts/Activision	AD	10	[2981]
61	56	101	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
62	66	42	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	ST	33	[3053]
63	64	26	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	RA	48	[3194]
64	61	7	X (Beyond The Frontier)	EgoSoft/THQ	AC	50	[3386]
65	65	35	Close Combat 3 (The Russian Front)	Microsoft	WG	43	[3146]
66	84*	3	Re-Volt	Acclaim	RA	66	[3409]
67	72	46	Delta Force	NovaLogic	SI	31	[2996]
68	60	57	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
69	74	97	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
70	73	113	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
71	70	15	WCW Nitro	THQ	SP	66	[3080]
72	77	38	Starsiege (Tribes)	Dynamix/Sierra	AC/ST	33	[3116]
73	68	19	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	RA	55	[2935]
74	67	46	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	26	[2989]
75	69	99	Ultima Online/Second Age	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
76	76	71	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	25	[2738]
77	71	26	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	ST	18	[3223]
78	75	101	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
79	-*	1	Legacy Of Kain (Soul Reaver)	Chrystal Dynamics/Eidos	AC/AD	79	[3450]
80	82	148	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
81	79	41	Falcon 4.0	MicroProse	SI	30	[3091]
82	81	149	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
83	96	2	NHL 2000	EA Sports	SP	83	[3444]
84	88	23	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RP	54	[3236]
85	78	39	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	RP	55	[3092]
86	80	24	High Heat Baseball 2000	Team .366/3DO	SP	21	[3239]
87	85	38	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	ST	17	[3127]
88	90	2	Dark Ages	Nexon	RP	88	[3390]
89	98	148	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
90	87	23	Gruntz	Monolith	PU	60	[3219]
91	89	15	Monaco Grand Prix 2	UbiSoft	RA	89	[3305]
92	92	4	Expendable	Rage	SH	91	[3348]
93	86	100	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
94	83	102	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
95	-	1	Pizza Syndicate	Software 2000	ST	95	[3381]
96	93	2	Seven Kingdoms 2 (The Fryhtan Wars)	Enlight	ST	93	[3438]
97	91	57	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	30	[2869]
98	-	1	Madden NFL 2000	EA Sports	SP	98	[3430]
99	94	74	Rage Of Mages/Allods	Nival/Monolith	RP	9	[2716]
100	99	52	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	RA	4	[2924]

INTERNET PC GAMES TOP 100

Edition 352, Week 39

27 сентября 1999 г.

<http://www.worldcharts.com>

ОБОЗНАЧЕНИЯ:

TW место на текущей неделе

LW место на предыдущей неделе

NW число недель в Top 100

HI максимальная позиция, которой игра достигала

ID идентификационный номер игры

{O} игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР:

AC Action

AD Adventure

AR Arcade

FI Fighting

IF Interactive Fiction

PL Platform

PU Puzzle

RA Racing

RP Role-Playing

SH Shooter

SI Simulation

SP Sports

ST Strategy

WG Wargame

The message of the day is...

ЗДРАВСТВУЙТЕ!

Вероятно, мы не знакомы. Не менее вероятно и обратное утверждение. Могу лишь с определенной долей уверенности заявить, что всех вас по именам я точно не помню. Посему для простоты общения буду употреблять обращение «дорогой читатель». Надеюсь, никто в обиде не останется. Перед вами несколько новых страниц в журнале, которые отличаются не только оформлением и не столько цветом плашек, сколь смыслом и концепцией. Новый раздел будет посвящен статьям о сети, да и вообще всему, что имеет хоть какое-то отношение к Всемирной Паутине, будь то обзор новой технологии передачи информации либо статья по неординарной сетевой игрушке. Название говорит само за себя. Так и хочется вспомнить слова капитана Врунгеля: «Как вы яхту назовете, так она и поплывет». Раздел назвали «Проводник», и мне искренне хочется надеяться, что он действительно станет вашим проводником в сетевом мире.

Временами хочется посвятить свою жизнь борьбе со стандартными фразами. Хочется выйти на Трафальгарскую площадь и прокричать: «Люди! Будьте пооригинальнее! Не факт, что к вам все потянутся, но жизнь явно станет интереснее». Потом призадуматься и поймешь, что без стандартных оборотов и изречений, да даже без слов-паразитов, жить было бы гораздо труднее. Поэтому не пинайте меня сильно за столь затасканную фразу: «Пишите! Мне интересно ваше мнение. И я всячески постараюсь сделать все, что в моих силах, дабы удовлетворить ваши запросы».

Viv

e-mail: viv@igromania.ru

ICQ UIN 1872840

СКАЗ О ЕМЕЛЕ И ИНТЕРНЕТ-ЩУКЕ

Shambler's
Top100
343983

Сказ, прошу заметить, а не сказка. Сказ о повелителе всего сущего, самом сильном, самом слабом, самом умном и самом глупом создании, когда-либо украшавшем поверхность третьей планеты солнечной системы, – о человеке. Ничегошеньки оригинального не ждите, впрочем, как обычно. Ведь все сказки в той или иной мере посвящены нам, любимым. Несметное количество доблестных сынов человечества сражается с несметными в квадрате полчищами врагов оною человечества и побеждает. Половина героев – как на подбор: молодцы-удальцы; другая половина, дабы не вносить дисбаланса, тоже ничего себе, но дураки дураками. Каждая вторая девушка обязательно красна девица, но каждая первая, опять же равновесия ради, – баба-яга. И ведь не сами выдумываем (хотя фантазия здесь определенно замешана) – жизнь у нас такая. Любой кочевник XII века может рассказать о Чингиз-Хане больше, нежели все наши историки, вместе взятые. И не исключена возможность, что научные труды седых профессоров окажутся очередной красивой сказкой, которая когда-то была явью, но настолько исказилась человеческим сознанием, что не сильно отличается от пушкинской «Сказки о спящей царевне». Каких-то пятьсот лет назад по просторам Румынии носился неугомонный Влад Тепеш, и любой воин его полка, любой янычар мог трижды поклясться, что румынский князь – обыкновенный человек. И что же? Триста лет спустя именем Дракулы пугают маленьких детей, а произведение Стокена лежит в книжном магазине на полке «ужасиков». Мы сами творим себе мифы, дабы приукрасить себе жизнь. И впоследствии сами становимся героями мифов наших потомков. А значит, не исключена возможность, что лет эдак через двести наши прапрапраправнуки будут читать своим детишкам красивые сказки о сети Интернет и показывать смешные картинки. Ежели доживете до того времени, то откройте сборник «Детской сказки» эпохи смутных времен и пробежите глазами историю об электронной почте. Авось понравится.

Сеть в юности своей была скучной, неприглядной и сугубо деловой. Специализация обязывала – двигать науку, помогать военным и нести нужную информацию. Информация – странный предмет (почти как мед), она должна откуда-то браться и куда-то потом деваться. Источником информации является человек, приемником – либо человек, либо машина, созданная его руками. Вот для обеспечения связи между двумя людьми в сети и была придумана



электронная почта. Если же проницательный читатель, приняв в расчет тот факт, что до людей в Абранете никаких иных мыслящих субстанций не наблюдалось, придет к выводу, что e-mail (electronic mail) – это чуть ли ни первая вещь, появившаяся в сети, то окажется абсолютно прав. В те времена, когда никто даже и не задумывался о создании WWW серверов, когда FTP сервера как средство хранения большого объема информации существовали лишь в мозгу ученых деятелей, электронная почта уже жила и здравствовала, неся из одного конца США в другой научные отчеты, результаты опытов и прочую дребедень, не представляющую никакого интереса для среднестатистического пользователя. Да и не было тогда этого самого пользователя. А были институты и университеты, лучшие из лучших, входящие в новоявленную систему коммуникаций. Были коммутируемые каналы со смехотворной, по нашим меркам, пропускной способностью. И была сеть. А затем была ночь и был день. Не факт, что второй, но что-то из той же серии.

И увидели люди, что сеть – это хорошо. И устроили исход из реального мира в сеть. Но сеть была маленькая. И увидел бизнес, что сеть нужна людям и что в ней деньги. И стал бизнес сеть развивать, подключив кузину свою – коммерцию. И появились первые провайдеры. И одной из первых услуг, предоставляемых данными провайдерами, была электронная почта. В общем-то, она была всем, чем могли похвастаться оные провайдеры. А вы что думали – в сказку попали? Прочитайте первое предложение и вернитесь на землю. Модемы тогда были медленными, компьютеры – слабыми, видеокарты – глупенькими и считать умели только до шестнадцати цветов, да и то не все. Тебе, дорогой читатель, знакомо такое словосочетание, как «терминальный доступ»? Это еще со времен больших зеленых телевизоров-терминалов, подключенных к одному-единственному на весь институт компьютеру. Ни о какой графике и речи идти не может. Вот и терминальный доступ подразумевает то же самое: загружаете программу, набираете ручками команду дозвола и соединяетесь с узлом провайдера. А там вам такая миленькая менюшка, что-то вроде: а) прочитать почту; б) не читать почту; в) отсоединиться. И все буквами. И не единой картинкой. Так и работали. И снова был день, а потом, естественно, была ночь.

В середине восьмидесятых годов, когда Интернет еще был молодым и застенчивым, странички не пестрили графикой, а несли в теле своем текст и великий смысл, существовали такие вещи, как ftp-mail и web-mail. Зачем? Ну, сударь, были люди в наше время (и дальше по тексту). В те времена уже существовали первые WWW и FTP сервера. И дабы пользователи, у которых из всех прелестей сети был лишь почтовый ящик, могли хоть как-то получать доступ к необходимой им информации, на базе многих университетов были созданы

специальные почтовые сервера, обрабатывающие ftp и web запросы. Пишешь ты такому серверу: «Здравствуй родной!», а он тебе в ответ: «Command Unrecognized». В переводе на русский – вежливое предложение прогуляться на свежем воздухе. Одним словом, робот – он и есть робот. Тогда приходится прибегать к магическому заклинанию – «HELP». Ну и в ответ: «А! Так бы сразу и сказал!» И список команд – магических ключей, врата доступа отпирающих. А там, глядишь, и файл нужной, и страничка интересная по почте придет. Правда, ждать долго приходилось, но что поделать – такая она была, молодая сеть. И опять была ночь, затем день, и так много-много раз.

Интернет рос вширь, вдоль и вглубь, и думается мне, что, открой ученые четвертое измерение, он и туда бы проник. Потому как увидел пользователь, что это хорошо. А сеть год от года становилась все краше и краше. Появлялись новые протоколы, совершенствовались старые, и лишь одна вещь по сути своей оставалась неизменной – электронная почта. Лишь она одна не потеряла ни грана своей популярности. И шут его знает, почему так происходит. То ли корни сказываются (почта как таковая вошла в нашу жизнь чуть ли не с появлением письменности), то ли психология человеческая, то ли еще что. Неизвестно.

ДЫРОКОЛЫ И ПРОТОКОЛЫ

Дыроколы делают дырки и интересуют нас постольку-постольку. Протоколы имеют непосредственное отношение к теме данной статьи, посему заслуживают почета, уважения и толкового объяснения. Приступим: протокол – специальный язык, используемый в конкретных целях (например, в сети серверов, выполняющих схожие действия) для обмена информацией между двумя машинами в сети. В чем-то он действительно похож на язык программирования – служебные команды и информация.

Электронная почта на своем нелегком пути от отправителя к получателю проходит через несколько серверов, и для передачи информации может использоваться несколько различных протоколов в зависимости от конкретной топографии сети (скажем, если машины провайдера-получателя базируются на Windows NT, то при пересылке почтовых сообщений используется один протокол, если же сервера работают под управлением Unix, то совсем другой). Нас будут интересовать лишь два протокола – связка SMTP/POP3 и IMAP, используемые на начальном и конечном участке передачи почтовой информации (проще говоря, от пользователя к провайдеру и от провайдера к пользователю).

Для начала разберемся со связкой SMTP/POP3. Большинство почтовых серверов современных российских провайдеров используют эти два протокола де-факто. Первый работает при отправке сообщения, второй же отвечает за доставку почты. Первым делом успокою читателей,

коих встревожили две неизвестные аббревиатуры: ничего сложного здесь нет. Любый пользователь сети может наглядно проследить процесс отправки сообщения, проделав ряд несложных действий. Правда, для этого понадобится telnet клиент, но это не проблема, на крайний случай, можно воспользоваться стандартным telnet.exe из Windows 95. Запускаем программу и соединяемся с любым почтовым сервером (для начала попробуйте сервер исходящей почты своего провайдера либо один из бесплатных, например, smtp.mail.ru). SMTP сервис работает на 25 порту. На экране появляется стандартное приглашение почтового сервера (содержание строки варьируется в зависимости от операционной системы сервера и установленного программного обеспечения). Будучи благовоспитанным пользователем, первым делом надо поздороваться (HELO и ваше имя, то есть что угодно). Команда не несет смысловой нагрузки, лишь позволяет удостовериться в работе сервера либо узнать параметры отсылки почты. Затем вводим адрес отправителя (используя команду MAIL FROM), и снова вводить можно что угодно (MAIL FROM: viv@gamenavigator.com). Следующей командой (RCPT TO) вводим адрес получателя (можно послать самому себе – RCPT TO: viv@igromania.ru). На экране засветится призывная надпись «OK», и теперь можно смело набрать команду DATA и написать чего-нибудь от души. Затем ввести на новой строке точку (.) и отослать сообщение. Как видите, ничего сложного.

Попробуем теперь получить отправленное самому себе сообщение. Опять же для наглядности будем все делать ручками. Протокол POP3 использует при работе 110 порт. Соединяемся с сервером и ожидаем появления приглашения. Представляем, используя команду USER и ваше учетное имя пользователя (как правило, это логин для входа в сеть). Затем, дабы у сервера не возникло сомнений в вашей личности, указываем командой PASS свой пароль. Ежели пальчики не кривые, то на экране появится сообщение, информирующее о количестве новых сообщений на сервере. После чего командой LIST можно посмотреть список заголовков сообщений, командой RETR скачать то или иное сообщение и командой DELE удалить то, что не представляет никакой ценности. Какие-либо подводные камни напроць отсутствуют. Все гениальное просто, не так ли?

В качестве альтернативы протоколам SMTP/POP3 был создан протокол IMAP, в котором были устранены основные недостатки его предшественников – плохой менеджмент почтового ящика на сервере провайдера. Так, например, используя POP3, вы не можете избавиться от ненужных сообщений, кроме как предварительно выкачав их себе либо воспользовавшись командой DELE. IMAP сервера позволяют создавать несколько папок у провайдера и сортировать сообщения по разным папкам, упрощая их организацию. Перед

тем как скачать то или иное письмо, можно получить полный список содержимого ящика, дабы сразу определиться с тем, что вам нужно, а что нет. Да и отсылка сообщений весьма облегчается. Но не бывает худа без добра – в протоколе IMAP есть одна такая большая дырка, позволяющая безнаказанно взламывать систему учета провайдера. А им (провайдерам) это, как правило, не нравится.

Может быть, тебе, читатель, трудно будет поверить, что все так просто. А может быть, ты, наоборот, скажешь: «Вот еще! Зачем вводить какие-то непонятные команды, когда есть множество удобных mail-программ?» И будешь по-своему прав. Но смиренный автор преследовал лишь одну цель: показать тебе, что все эти навороченные www-mail с разными красивыми шрифтами, картинками и музыкой работают все на тех же доисторических протоколах.

ГРАБЛИ ПО-РУССКИ

Согласно статистике, количество пользователей сети в целом и количество пользователей электронной почты в частности неуклонно растет. Сеть, естественно, тоже не стоит на месте – увеличивается пропускная способность каналов, совершенствуются существующие протоколы, появляются новые. Но все же тот тут, то там возникают проблемы с доставкой почты из-за перегруженности почтовых серверов. Помнится, году в 1997-м все провайдеры во избежание лишних проблем с коммерческими структурами явно прописывали в договоре строчку: «Фирма – поставщик услуг связи не несет ответственности за несвоевременную доставку почты». Бывали прецеденты, когда из-за задержки одного единственного сообщения фирма теряла миллионы. Так что почта несовершенна, впрочем, как и все, что создано руками человека.

Но это проблема, так сказать, обыденная, и от нее никуда не денешься. А есть ведь еще проблемы придуманные, как, например, кодировка. Резонный вопрос: что это такое? С ее воплощением в жизнь возникли определенные сложности. Мы их, как обычно, сами себе создали. Но обо всем по порядку. Великий и могучий русский язык насчитывает 33 буквы. И при всей своей красоте вышеозначенные буквы не сильно похожи на символы латинского алфавита. А Интернет ведь родился и вырос в США, и там русский в школах не изучают. Пришлось придумывать средства кодирования русского языка. Для кодирования одного символа используется один байт. В одном байте – 8 бит. Двойка в восьмой степени дает нам 256 различных комбинаций. Вот ASCII таблица и определяет, какой комбинации ноликов и единичек соответствует тот или иной символ. Первые 128 символов (то есть семь бит) используются непосредственно для хранения 52 букв латинского алфавита (как больших, так и маленьких), плюс знаки препинания и цифры, специальные символы формати-

рования текста, абзацев, переноса строк и прочее. Оставшиеся 128 символов хранят всевозможные красивые зюзи и не менее красивые бяки с буками. Эти 128 бит обычно используются для хранения букв чужеродного языка. Думаете, поставили себе русский шрифт, и пишете, как заборорасудится? Не факт: поскольку для передачи текста используется 7 бит, значит, восьмой можно не передавать. Потому как не нужен он. Американцы так и сделали: им хорошо, а нам обидно до слез, потому что все сообщения превращаются в нечитаемую кашу. Но наши светлые умы тоже не зря хлеб едят – изобрели альтернативную кодировку. Только получилось в результате, что половина ушла в лес (WIN1251), а половина собралась по дрова (KOI-8R). И стало в российской части Интернет два языка – KOI-8R (используется на UNIX-серверах) и WIN1251 (везде, где стоит какое-либо творение корпорации Microsoft). Причем первые не понимают вторых, вторые лыка не вяжут при общении с первыми. Стандартный сценарий: человек отправляет сообще-

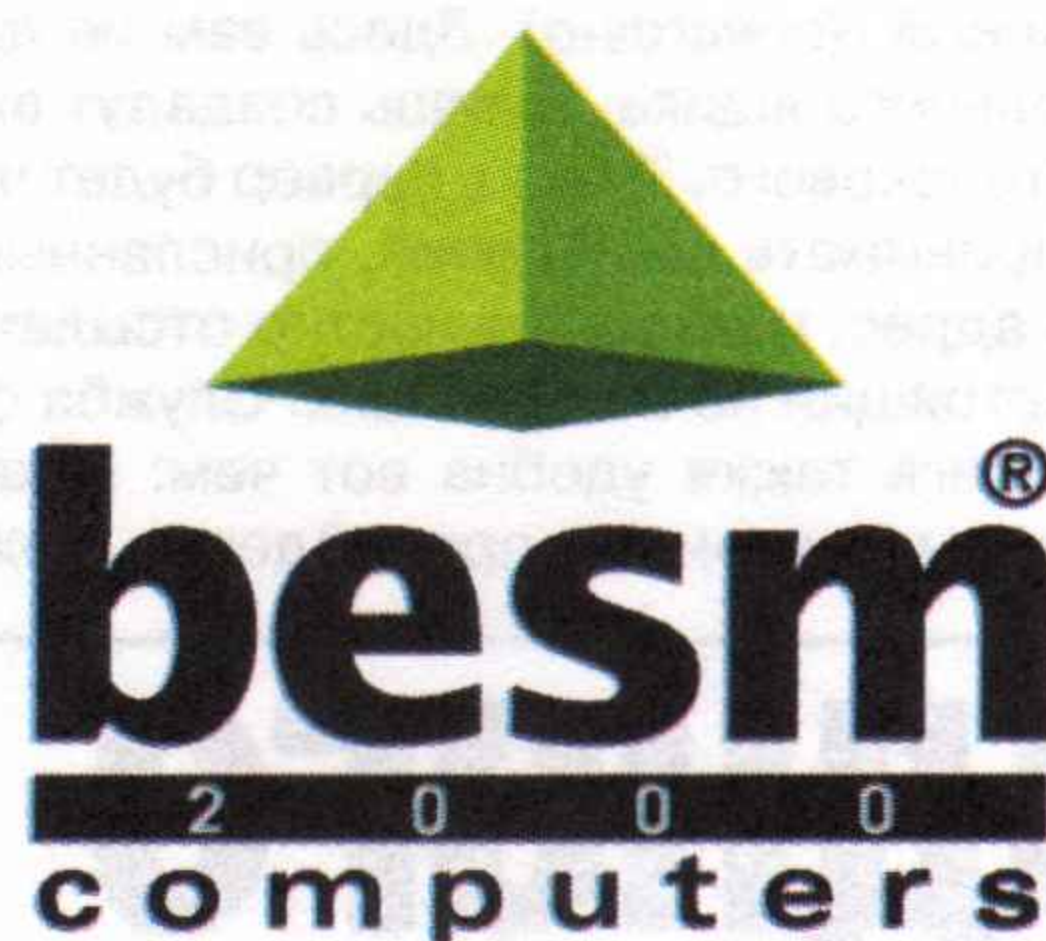
ние на сервер в WIN1251. Умный сервер делает из него KOI-8R и отправляет получателю. Сервер получателя считает, что это WIN1251, и еще разок делает кодировку. Получатель ломает голову над нечитаемым набором символов. Бывает и хуже...

Верхом маразма можно считать появление программ-декодировщиков, созданных специально для исправления испорченной почты.

Наиболее удобной, пожалуй, назову Mail Reader. На сайте производителя (<http://russia.agama.com/mailreader>) лежит демоверсия. Так что если чрезвычайно важное послание пришло в виде очередного ЯЖБНХПРСТ ЗРУ ХРЮ-ХРЮ ТПРФУ, есть шанс вернуть ему хоть толику смысла.

НАЦИОНАЛЬНОЕ БЛЮДО

Как правило, если вы ведете активный образ жизни (в сети), то одного электронного ящика вам будет явно недостаточно. Да и для сортировки входящей почты (на ту, что от случайных знакомых, ту, что по работе, и ту, что для жены) чрезвычайно



Это Вам
не игрушки!

Только для серьезных
игроманов!

"Железо" от самых классных производителей.

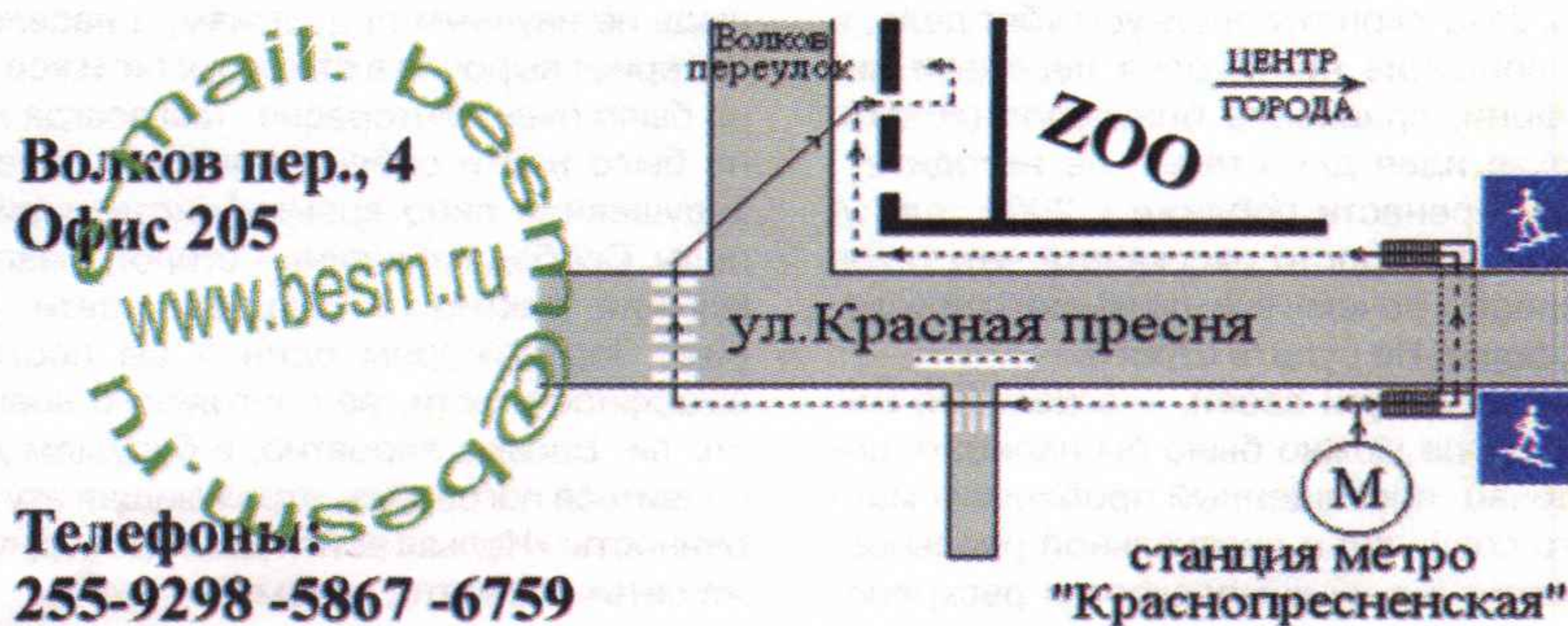
Компьютеры для игр любого уровня.

Соберем, настроим, покажем, научим...

продадим!

Мы с интересом следим за всеми новинками компьютерного рынка. Вы прочитали где-то о суперновинке и не знаете где купить? Звоните! Если это есть в природе, значит Вы найдете это у нас.

...заодно и в зоопарк зайдете...





удобно просто завести три ящика и не мучиться. Посему рассмотрим услуги бесплатной электронной почты. В Интернет существует великое множество контор, предоставляющих бесплатные почтовые ящики. Точнее, условно бесплатные, так как интерпретацию закона сохранения энергии, звучащую как «Бесплатный сыр – сами знаете где», еще никто не отменял. Так что за непосильный труд хранения вашей почты провайдер оставляет за собой обязательство сыпать туда грудями рекламные объявления о продаже сутан девяттого размера и противогазов на подтяжках. Утрирую, но не сильно. Хотя русские службы в этом отношении достаточно миролюбивы и ограничиваются рекламными баннерами на страничках.

Если попытаться систематизировать все существующие службы бесплатной электронной почты, то получились бы три больших группы. Первые службы предоставляют уже привычный нам доступ по протоколу POP3. То есть, забравшись на страничку сервера, зарегистрировавшись и получив пароль, пользователь настраивает свою почтовую программу на сервер провайдера, а дальше все идет как по маслу. Временами, правда, бывает труднодоступность до сервера, в особенности, когда он перегружен (например, chat.ru – всем хорош, только вот кодировки глючат, а для отправки сообщений приходится битый час ждать, пока сервер справится с наплывом клиентов). Тем не менее, данный

способ наиболее привычен и удобен для большинства пользователей, но обладает одним крупным недостатком – для просмотра почты требуется программа-клиент. А если ее нет?

Тогда вам прямая дорога к WEB-mail. В наше время практически на любом компьютере – будь то PC, Macintosh или даже приставка Dreamcast – есть какой-либо браузер. Заходите на страничку почтовой службы, вводите логин и пароль, и все: читаете почту, отвечаете, смотрите рекламу, опять читаете, опять смотрите рекламу и т. п. Достоинство данного способа очевидно – мобильность. Недостатки – долгое время загрузки и необходимость выкачивания всех сообщений по одному, соответственно, и трата времени в сети. А ведь зачастую потребность во втором ящике – чисто символическая. Ну не хотите вы давать соседу Пете свой реальный адрес. И в силу природной лени лезть на какой-то почтовый сервер, настраивать программу, смотреть разные почтовые ящики вам не хочется (сам такой).

Тогда следует обратиться в какую-нибудь сетевую службу перенаправления сообщений (forwarding). Здесь вам не дадут отдельного ящика, а лишь создадут видимость такового. То есть сервер будет честно принимать сообщения, присланные на ваш адрес, и не менее честно отсылать их в настоящий почтовый ящик. Служба форвардинга также удобна вот чем: пока вы ищете идеального провайдера, можете

поменять их несколько раз, но заводить каждый раз новый адрес, рассылая все своим знакомым уведомление об очередном переезде, чересчур накладно. А так – зашел на сервер, изменил настройки, и все.

Практика – двигатель прогресса. Посему несколько ссылок на службы бесплатного сыра... то есть мыла... то есть e-mail, работающие по протоколу POP3:

www.hotmail.com
www.softhome.net
www.mail.ru
www.chat.ru
www.tomcat.ru
www.usa.net

И еще столько же ссылок на сервера WEB-mail:

www.hotmail.com
www.yahoo.com
www.zdnetmail.com
www.dux.net
www.mailcity.lycos.com

Ну и немного ссылок на странички служб форвардинга:

www.deneg.net
www.zmail.ru
www.callsign.net
www.netforward.com

Мало? А серое вещество на что? Зайдите на любой поисковый сервер (хотя бы на www.yahoo.com) и введите в строке запроса: «free email». Полученного списка вам до конца жизни хватит. А мне позвольте откланяться.

ИСТОРИЯ ОДНОГО НОМЕРА PAGE

На самом деле этой статьи здесь быть не должно. На самом деле ей здесь не место, потому что аудитория неподготовленная. Потому что объяснять неподготовленному человеку, зачем ему нужна домашняя страничка, это все равно что попытаться доказать теорию относительности, проживая в IV веке где-нибудь во Франции. В том и другом случае результат практически один и тот же: читатели (средневековые французы), не зная даже, что такое HTML (курс физики средней школы), ничего не поймут и засыпят редакцию гневными письмами (поймают, повяжут и сожгут на костре). Но она здесь есть. И виноват во всем лишь автор. Просто, по его скромному авторскому мнению, HTML может подождать, Java-скрипты лишь усугубят дело, и даже описание протоколов передачи информации, сравнение браузеров (кстати, неплохая идея для статьи, не находите?) можно перенести поближе к 2000 году. А сейчас надо просто рассказать, что такое homepage и почему это, по мнению автора, так хорошо. Не судите строго.

Сеть, по сути своей, – отдельный мирок. Дальше можно было бы написать целый абзац, посвященный проблемам массового сознания и виртуальной реальности, человеческих комплексов и раскрепо-

щенного сетевого общения, но все эти темы настолько обсосаны писателями, психологами, учеными и прочим людом, изучающим человеческую натуру, что я даже тягаться с ними не собираюсь. Скажу лишь, что десять лет назад, когда в сети не было картинок, когда сервера можно было пересчитать по пальцам правой руки всех жителей небольшого райцентра, а содержимое серверов носило исключительно полезный и деловой характер, там все равно было интересно. Кто-то может сказать, что тогда это было в диковинку, потому и интересно, но эта версия не выдерживает никакой критики. Ведь пять лет назад, когда уже появились странички отдельных пользователей, тематические сервера, посвященные отнюдь не научным проблемам, а население Интернет выросло в сто раз, в сети все равно было очень интересно. Там всегда можно было найти собеседника для деловой, задушевной либо времяубийственной беседы. Свобода общения – второй главенствующий фактор популярности сети. Второй. Под номером один я бы поставил аморфность сети, ее постоянную новизну, что ли. Весьма вероятно, в будущем даже появится поговорка, отражающая эту особенность: «Нельзя войти дважды в одну и ту же сеть». А знаете, почему?

Любой пользователь сети проходит три условные стадии: а) подключение и полное офигевание; б) привыкание и накопление (полезных ресурсов и ссылок); в) горение желанием сделать что-нибудь свое для других. Например, интересную домашнюю страничку или даже сервер, посвященный какой-нибудь заковыристой теме. Чтобы другие не мучались в поисках информации так, как мучился он. Благодаря этому сеть постоянно меняется, дополняется и преобразуется. Ведь сколько людей – столько мнений. Переиначив сию фразу, получаем: сколько пользователей, столько и страничек. Уникальных, прошу заметить.

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО ВЕБ-ХОСТИНГА

Что из себя представляет среднестатистическая страничка пользователя в сети? Пару-тройку фотографий любимого пса плюс два-три рассказа из малоизвестного томика Толстого по рубль двадцать с комментариями «Я так в пять лет писал». Самое печальное, что и такое встречается. Но мы сейчас не об этом, а о механике процесса. Как вам, наверное, известно, WWW сервера в сети общаются с пользо-

вателями по протоколу HTTP. Индивидуум отправляется на нужный сайт, его компьютер посылает запрос-просьбу серверу выслать необходимую информацию, сервер этот запрос обрабатывает и отправляет на уникальный ip адрес пользователя требуемые странички. Сам сервер – это обыкновенная машина с соответствующим программным обеспечением, которое как раз и обрабатывает все присылаемые на 80 порт (стандартный порт HTTP протокола) запросы. Как правило, в качестве серверов используются мощные PC с двумя процессорами или даже специализированные серверные платформы (SPARC, ALPHA). Сервер какой-нибудь большой и известной корпорации может обслуживать до нескольких тысяч запросов в секунду. А для выделенного сайта среднестатистической фирмы вполне хватит Pentium 133.

При регистрации пользователя на сервере ему выделяется его личный каталог с доступом по протоколу FTP, чтобы файлы сподручнее было закидывать. Здесь пользователь может складывать все файлы и картинки, чтобы потом выложить их для всеобщего доступа. Как правило, вместе с личным каталогом, выделяется и отдельный почтовый ящик. После чего по указанной провайдером ссылке (обычно это имя сервера, вроде www.com2com.ru, и через тильду (~) – ваше учетное имя пользователя) все желающие могут ознакомиться с вашим нетленным творением. Опционально вам может быть разрешено использо-

к нему около 2 часов дня, прихватив с собой авоську пива «Балтика» за номером 6. В это время среднестатистический вебмастер открывает глазки и начинает сканировать окружающую местность в поисках движущихся элементов. Поэтому у вас есть шанс быть замеченным. Завладев вниманием вебмастера, применяем катализатор – достаем пиво. Чело вебмастера моментально светлеет, и вы быстренько отправляетесь в укромное место. После второй бутылки (апогей хорошего настроения) стоит рассказать о цели своего прихода. Дальше – дело техники. Через пару минут вы получите пароль для доступа на сервер, и все пойдет как по маслу. До тех пор, пока вышестоящие инстанции не узнают о существовании вашей странички. После этого вебмастер, невинно хлопая глазками, с криком «Ах, вы, хакера поганые!» сотрет вашу страничку. Но вероятность, что это когда-либо произойдет, ничтожно мала. Вероятность, что вам удастся проделать все вышеперечисленное, еще меньше.

СЕРВЕРЫ БЕСПЛАТНОГО СЫРА

Первые фирмы, предоставляющие бесплатные домашние странички, появились сравнительно недавно – лет пять назад. Тогда все, на что мог рассчитывать пользователь, – это от 100 килобайт (!) до 2 мегабайт места под файлы плюс бесплатный почтовый адрес. За каких-то пять лет все кардинально изменилось. Провайдеры осознали, что бесплатные странички окупают себя сторичей, ведь ежели на каждой повесить свой маленький баннер и предположить, что каждую страничку посещают хотя бы 20 человек в день, то получается интересное число с пятью нулями. С таким числом не стыдно и к рекламодателю явиться. Так что на данный момент в сети суще-

ствует масса серверов, предоставляющих «очень много» мегабайт информации, быстрый доступ к страничкам, бесплатный e-mail и много всяких прелестей (зависит от провайдера). Одни предлагают бесплатную гостевую книгу (дабы пользователь не обременял себя написанием скриптов), другие всяческие пытаются облегчить процесс обновления информации на сайте, создав целый набор специальных утилит, позволяющих закидывать файлы на сервер напрямую, без всяких FTP программ, третьи автоматически устанавливают на каждую страничку счетчик посещаемости.

Все службы солидарны, пожалуй лишь в двух вещах. Во-первых, вашу страничку всегда будут украшать баннеры, баннерики и прочие прелести в виде выпадающих окошек, рекламирующих пистолеты марки «Крофт» и ритуальные услуги Мани Кевлара.

Вторая проблема кроется в самом доступе. Если вы считаете, что провайдер так сразу разрешит использовать на сервере различные скрипты, SSI, PHP и еще Бог знает что, то сильно заблуждаетесь. В лучшем случае вам светит ftp-доступ и парочка стандартных скриптов. В худшем – 100 килобайт под текст без картинок (встречаются и такие оригиналы, считающие, что 100 килобайт пользователю чересчур много). И не беда, если вы не знаете, что такое PERL-скрипт (считаете, что SSI – это сорт сыра с дырками, а PHP то же, что и PHE, только депутатов побольше). Суть в том, что развернуть нормальный сайт с возможностью быстрого и удобного обновления, с форумами, доской объявлений, и все это за чисто символическую плату в виде дырки под бублика, вам вряд ли удастся. За это надо платить денежки или искать вебмастера.

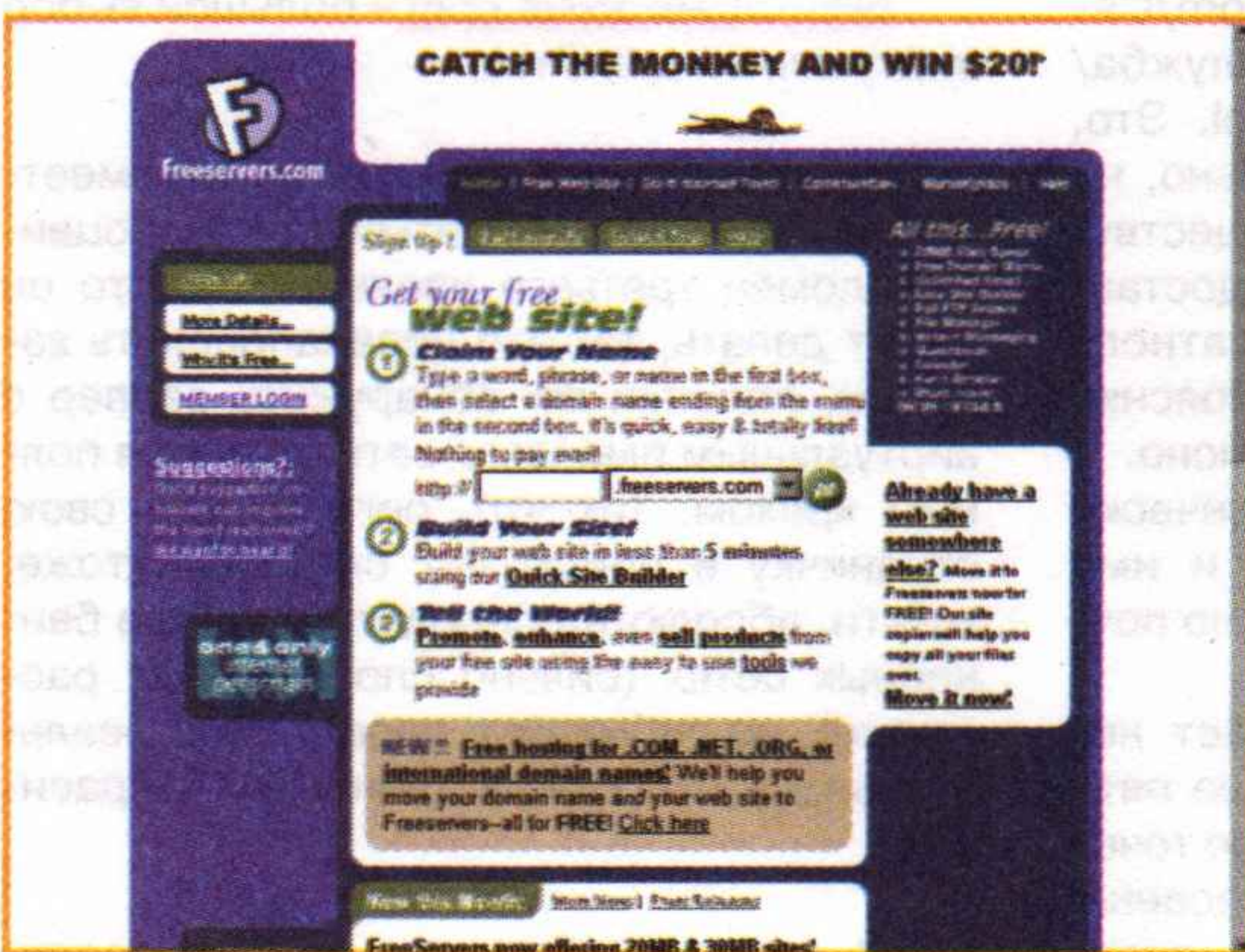
Тем не менее, рассмотрим то, что есть. Собственно, парочка ссылок, интересных для того, кому требуется много-много места:

<http://www.freeyellow.com> –

12 мегабайт,

<http://www.freeservers.com> –

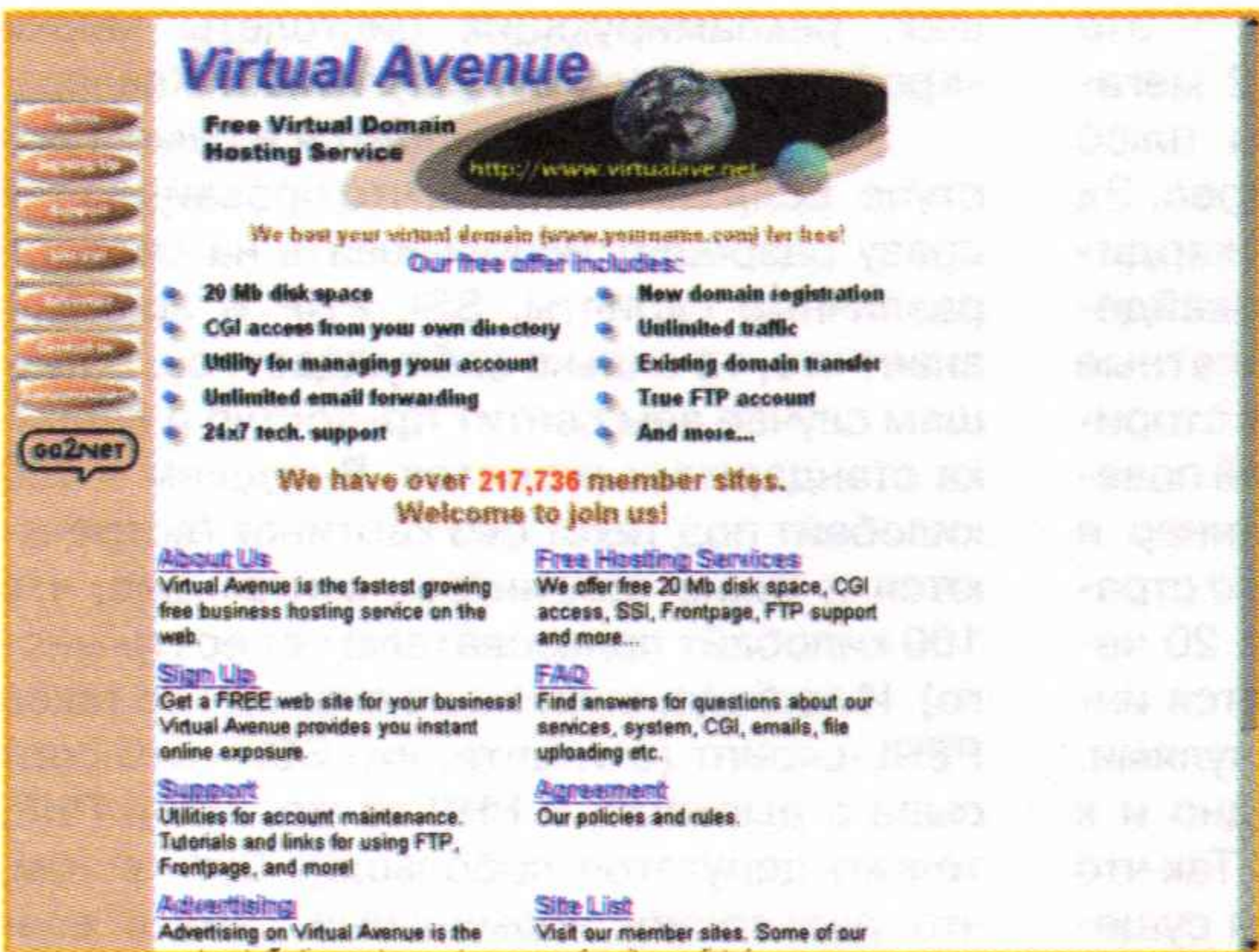
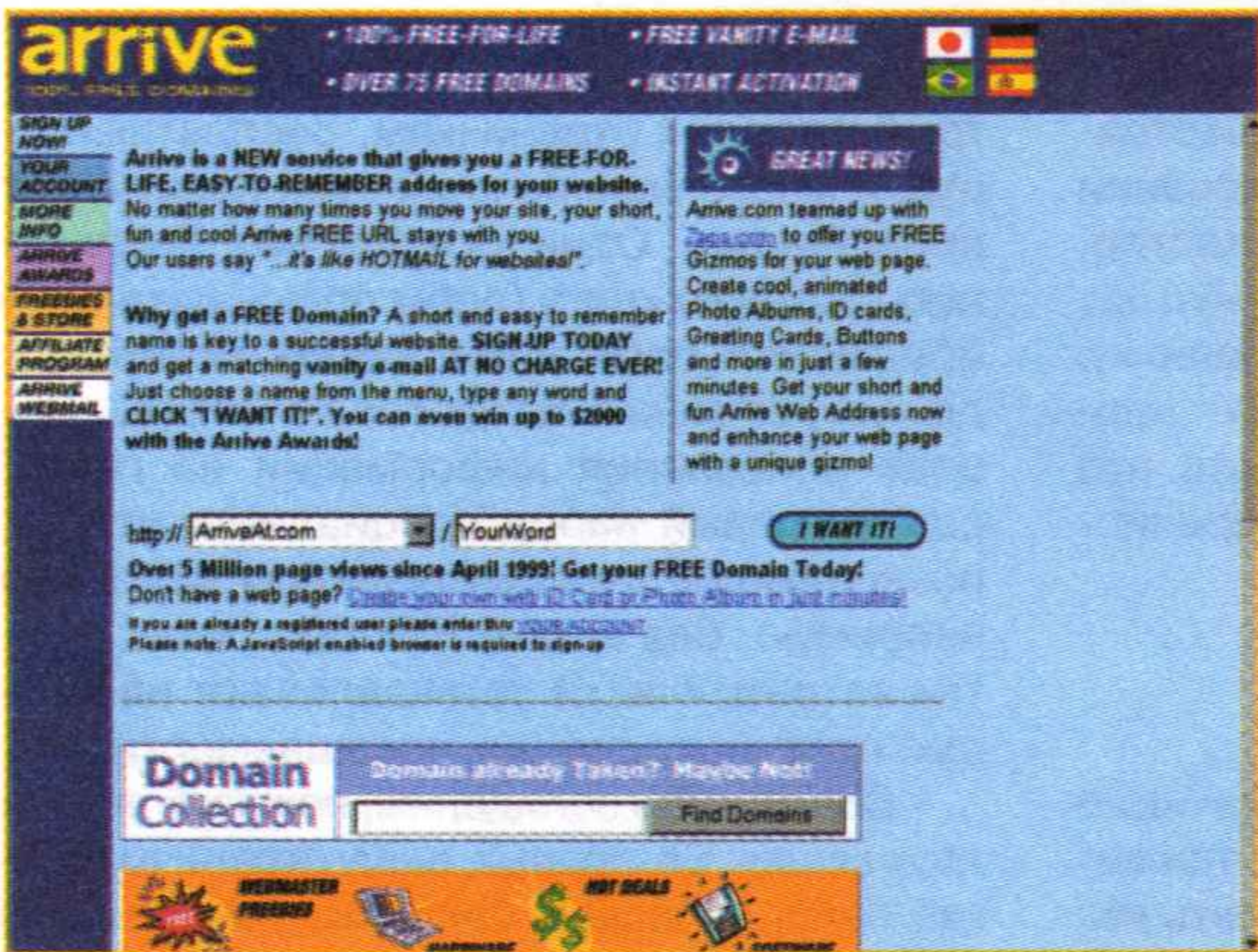
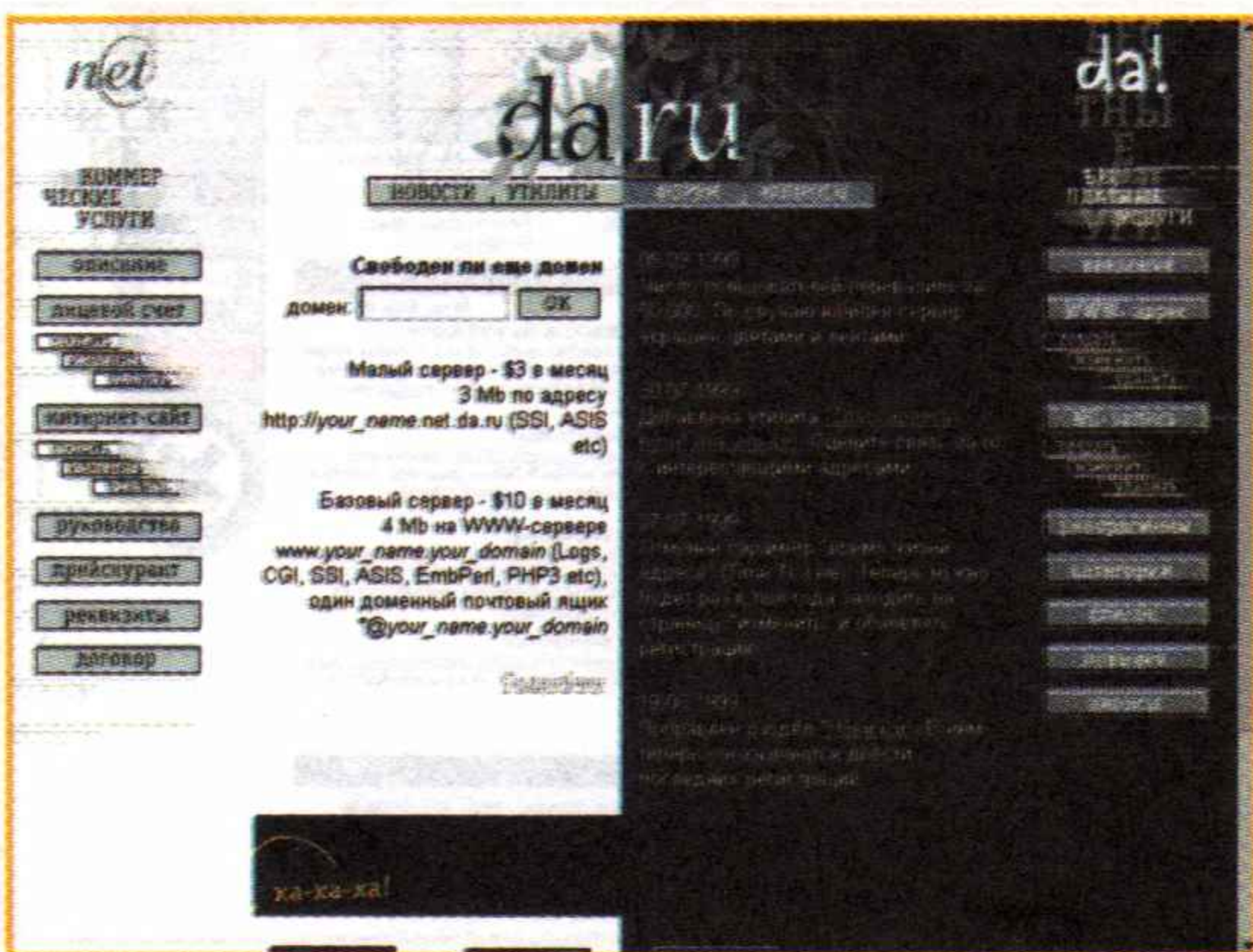
12 мегабайт плюс доменное имя третьего уровня,



вать готовые скрипты провайдера, дабы разместить на страничке гостевую книгу или свой собственный чат, редко разрешают использовать свои собственные скрипты. И понять провайдера в этом вопросе достаточно просто: чтобы дать пользователю права запуска серверных программ, он должен ему полностью доверять. А кому сейчас легко?

Теперь непосредственно о том, где и как можно разместить свою страничку. Вариант первый, самый простой и надежный – найти вебмастера, пусть даже с самого захудалого сервера. Приведенный ниже рецепт настолько же действенен, насколько и абсурден. После выяснения местоположения вебмастера надо наведаться





<http://www.virtualave.net> – 20 мегабайт, возможность работать со скриптами.

И еще немножко ссылок на самые-самые известные сервера страничек:

www.geocities.com – старейший сервер, 10 мегабайт, ОЧЕНЬ МНОГО баннеров,

www.xoom.com – 11 мегабайт, при скачивании любого файла – рекламное объявление,

www.fortunecity.com – 10 мегабайт, почта, чат, гостевая книга, быстрая связь.

Повторю фразу одного умного англичанина: «Use your brain if you have any». В переводе звучит как «Поисковые сервера на запрос free webhosting выдают большой-пребольшой список». И если покопаться, то можно даже найти сервер, не накладывающий ограничений на размер странички. Хотя, памятуя о бесплатном сыре, приготовьтесь, что сервис будет жутко медленным и работать станет через пень-колоду.

Мы же пока поговорим о том, как ускорить доступ к вашей страничке. Обычно провайдер, обеспечивающий вам место на сервере, предлагает обращаться на страничку по адресу www.классный_кто-то.com/Самая/Лучшая/Сетевая/Служба/Страничек/ваше_имя.html. Это, конечно, красиво и стильно, но не практично. Посему существует несколько контор, предоставляющих услуги бесплатного виртуального forward'a. Поясню. Что такое сервер, уже ясно. У сервера в сети категорически должен быть IP адрес и имя (второе не обязательно, но почти всегда желательно).

Доменное имя бывает нескольких уровней (больше пяти не встречал) – чем больше точек в названии, тем выше уровень. Домены первого уровня – региональные или организационные (например, co.uk – Великобритания, ru – Россия, cz – Чехия, com – коммерческие организации, org – некоммерческие организации, gov – правительственные). Чтобы получить такой домен, надо провозгласить суверенность своей квартиры от прочих субъектов Российской Федерации (в этом случае светит региональный домен, но вероятнее все же Кашенко), создать вторую Mic-rosoft или основать транснациональную бизнес-корпорацию (тогда за миллион-другой долларов получите что-то вроде vasya_purkin_i_ego

_dlinniy_domen). В Кашенко не хочется (чего вы там не видели?), да и перспектива получить тортом в лицо тоже не прельщает, посему эти варианты отклоняются. Домен второго уровня стоит 100 долларов в год, и для этого придется регистрироваться в InterNIC (контора, которая самая первая догадалась продавать доменные имена). Но тут американцы, проблемы с оплатой, посему предложение отклоняется. Домен третьего уровня стоит... пять бутылок пива у вебмастера либо... либо ничего не стоит, кроме небольшого рекламного баннера от сервера, обеспечивающего переадресацию. Как все это работает?

Заходите на какой-нибудь www.все_сюда.ru и получаете там имя purkin.все_сюда.ru. Когда пользователь обращается по короткому адресу, то попадает на сервер конторы «Все сюда». Умный сервер смотрит к себе в список пользователей, «вспоминает» адрес вашей странички и отправляет туда посетителя. Быстро, сравнительно удобно и работает исправно (за исключением тех случаев, когда не работает вообще). Посему ссылки:

<http://www.da.ru> – питерская контора, предоставляющая адрес ваше_имя.da.ru

<http://homepage.nu> – адрес типа ваше_имя.homepage.nu,

<http://www.cjb.net> – ваше_имя.cjb.net,

<http://come.to> – есть несколько вариантов, от come.to/ваше_имя, до i.am/ваше_имя,

<http://www.arrive.com> – большой выбор виртуальных доменов.

Домен-forward, само собой разумеется, не может расцениваться как полноценный домен третьего уровня. Все, что он умеет делать, так это перенаправлять запросы, попытки же обнаружить сервер с виртуальным именем в сети окажутся полным крахом. Так что, регистрируя свою страничку в поисковых системах (тоже, кстати, абсолютно бесплатно) либо в баннерных сетях (сильно способствует раскрутке), не забывайте писать свой реальный адрес, тот самый длинный и некрасивый.

И, наконец, помните – полные гарантии сохранения вашей информации может предоставить лишь Госстрах. А сия знаменательная организация в Интернет пока что не представлена. Посему провайдер всегда оставляет за собой право уничтожить вашу страничку на корню. Иногда у него на то есть все основания (например, развратная тематика содержания либо пиратское программное обеспечение), иногда просто так стирает (бывает, пользователь какой-нибудь обиженный напишет письмо, что, мол, страница оскорбляет мою ранимую личность, вот страницу и прикроют, пока не разберутся, в чем, собственно, дело). Иногда сервер падает, иногда падает Солнце в Дунай. Вариантов много, и один другого краше.

РЕСУРСЫ ИНТЕРНЕТ

<http://ixbt.stack.net/~3dstyle/>

Страница посвящена трехмерным играм и всему, что с ними связано. В разделе «новости» можно почерпнуть много свежей информации (ведется архив новостей с 1997 г.). Имеется своего рода каталог уже вышедших и находящихся в разработке 3D-игр. Есть разделы, посвященные различному игровому железу, подборка ссылок, утилиты и драйверы, небольшая галерея картин, созданных с помощью программ трехмерного моделирования. Имеется интересное описание «виртуальной реальности» и приборов, необходимых для этой замечательной штуковины. Разработчик сайта Николай Комарков поместил также свои статьи на компьютерные темы.

<http://www.webtv.ru/intervision/>

Вы когда-нибудь смотрели телевизор через Интернет? Это на самом деле очень увлекательное занятие. На сайте можно смотреть не только русские, но и зарубежные каналы. Единственное «но»: для просмотра у вас должны стоять специальные плагины, которые можно скачать здесь же. Многие, наверное, слышали про программу Real Player G2. С ее помощью вы и сможете смотреть телеканалы через этот сайт. При этом желательно, чтобы модемчик у вас был как минимум на 28.8. А если связь у вас – 56 и больше килобит в секунду, то вообще забудьте про телевизор и бегом в Интернет, смотреть любимые телепередачи.

<http://kiss.ru>

Многие подростки (и не только они), попадая в просторы Интернет впервые, первым делом ищут себе друзей по всей сети. Испытанный способ – зайти на какой-нибудь чат и попытаться найти человека, с которым приятно было бы побеседовать (а в дальнейшем, может быть, и встретиться в реальности). Но есть более быстрый и приятный способ знакомства: посетить сайт знакомств. Например, kiss.ru. Здесь вы сможете посмотреть анкеты других участников или добавить свою. Подыскать вашу вторую половину вам поможет Ангел Любви. Можно оформить подписку на новые анкеты, посмотреть фото людей, с которыми вам предстоит общаться, и еще много чего интересного. Наконец, вам предоставят бесплатный почтовый ящик с домом kiss.ru.

<http://www.tabak.ru>

Колумб, научивший весь мир курить табак, даже и не подозревал, что в конце XX века о табаке будет создан сайт в Интернет. Курить, как известно, вредно. Но поскольку пагубной привычкой страдают миллионы людей во всем мире, этот сайт будет для них очень даже кстати. Казалось бы, что можно рассказывать о табаке? На сайте для каждого атрибута курильщика создана своеобразная мини-энциклопедия. Например, зайдя в раздел «трубки», вы сможете прочитать о том, какие бывают трубки, какой табак надо курить в трубках, какой должна быть ширина и глубина трубки и т. д. Все на этом сайте описано до мельчайших подробностей, и человеку, кутившему лет 15 и попавшему сегодня на этот сайт, будет очень интересно узнать, что он курил все эти годы совершенно неправильно.

<http://projectgames.virtualave.net/>

А это еще один игровой сайт. Игровых сайтов сейчас очень много, и выбрать лучший достаточно тяжело, но этот сайт действительно содержит немало информации, полезной для игроков. Сайт часто обновляется, поэтому вы всегда сможете найти на нем свежие новости, различные прохождения, пароли и скачать не менее свежие демки игр. Следует отметить, что сайт оформлен весьма неплохо. Автор сайта предлагает всем желающим помочь ему в нелегком труде создания игрового сервера.

<http://www.buka.ru>

Сейчас, наверное, уже каждый любитель компьютерных игрушек знает фирму «Бука». Если не знаете, то я напому: именно она разработала такие игры, как «Дальнобойщики» и «Петька и Василий Иванович», локализовала нашумевший Heroes of Might & Magic 3.

На сайте расположены ссылки на странички игрушек «Буки», здесь же можно скачать всевозможные патчи, скриншоты из еще не вышедших игр, узнать информацию о том, где и как можно купить или обменять диски с играми от «Буки», и, конечно же, почитать новости.

Также вы можете зарегистрироваться бета-тестером и получить уникальный шанс сыграть в еще не появившиеся на прилавках магазинов игры.

http://leva05.lanet.lv/~sd50074/killleo_sound.html#v667

Эта страничка – пародия на игру Doom – понравится всем тем, кому не пришелся по душе популярный кинофильм «Титаник» и главный его герой в исполнении Леонардо Ди Каприо. В эту написанную на языке Java игру можно играть прямо на странице, не скачивая ее на компьютер.

Вам предлагают проверить свою меткость, используя в качестве мишени голову вышеупомянутого белокурого юноши, которая периодически всплывает из глубин Тихого океана. Нужно отметить, что при выстреле из знаменитого по Doom-2 «дабл-шотгана» голова «красавчика Лео» разрывается весьма реалистично.

<http://www.chat.ru/~rrsd/indexrus.html>

Кто-то в компьютерные игры только играет, а кто-то еще увлекается разработкой игрушек собственного производства. Например, автор этой странички под названием «Русский код». Здесь содержится информация как об увлечениях автора (компьютеры, программирование, футбол), так и об играх, созданных им за последние годы.

Игры автора («Покер», «Меморики»), написанные на Delphi, вряд ли заинтересуют искушенного Quake и Tiberian Sun игромана, но подкупают своей простотой.

Также здесь посетителя ждет коллекция ссылок на программные и игровые сайты.

<http://www.geocities.com/SunsetStrip/Vine/1415>

Страничка называется «Весело жить не запретишь». И действительно, здесь довольно весело.

Посетитель может посмотреть и скачать себе на компьютер коллекцию небольших популярных игр (морской бой, домино, объемный тетрис и др.) и утилит (архиваторы, почтовые программы), сборник программ-приколов, подборку юмористических текстов и многое другое. Симпатичная фотогалерея европейских городов.

<http://sreda.cool.ru/>

Это страница информационно-развлекательного сетевого журнала «СРЕДА». Проект создается в северной столице силами энтузиастов. Часть материала находится в процессе подготовки, так как проект еще очень молод.

В ближайшее время они планируют добавить еще несколько разделов, посвященных современной музыке, кино и культурной жизни Санкт-Петербурга. На страницах «Среды» вы сможете послушать европейскую двадцатку лучших песен в формате MP3, узнать самые горячие слухи и сплетни из жизни звезд западной поп-музыки, а также узнать много нового о своих любимых поп-исполнителях.

Виноградов Миша

ИГРА

Англия, 1998.

Я сидел в кафе, что напротив станции Чаррингкросс, и не спеша жевал булочку с маком. Мой друг – вместе учились в Оксфорде – должен был приехать через несколько минут, и в предвкушении долгожданной встречи я просматривал компьютерную газету, приобретенную на сдачу в близлежащем супермаркете. Поначалу мое внимание привлекла статья одного неизвестного автора, в которой он, перевирая и смешивая концепции Фрейда с философией Юнга, пытался объяснить психологическую зависимость человека от игры. Доказательства были никудышными, скорее даже запутывали пути решения проблемы, поэтому статья, занимавшая целый разворот, мне быстро наскучила и я собирался переключиться на остывающий чай. Незаметно к моему столику подошел молодой человек, в руках пластиковый стаканчик с растворимым кофе. Руки натружены, ботинки сверкают, отражая небесную белизну.

– Неужели Вы верите во всю эту чепуху? При доказательстве теории все логические законы нарушены, цитаты выдуманы и ничего не объясняют. Готов биться об заклад, что Вы думаете так же.

Пораженный таким неожиданным выпадом в мою сторону, я постарался уклониться от прямого ответа, могшего повлечь за собой часовую беседу.

– Вы почти угадали. А насчет верю – не верю... Вообще-то я просто так листаю, чтобы время убить – друга жду.

По-моему, он считает себя настоящим джентльменом, такие жаждут признания.

– Позвольте отнять у Вас немного времени разговором? Я тоже в ожидании товарища, а время ведь течет в приятной компании намного быстрее, не правда ли?

– Конечно...

– Извините, Вы принадлежите к миру тех людей, которые посвящены в таинство, если можно так сказать, компьютерных игр? – Глаза его призывно сощурились. – Иначе тема исчерпает себя, не родившись...

Так начинают отягощенные идеей психопаты или шизофреники.

– Поигрываю немного, в основном предпочитаю работать. Знаете, эти игрушки отнимают слишком много времени, а жизнь коротка. Это у меня на коврике для мышки написано. Напоминание.

– Тогда позвольте задать еще один вопрос. Не замечали ли Вы, как в играх все устроено: просто, логично, максимально рационально? А что если перенести игровую реальность на нашу? А, какова идея? Грандиозно, не правда ли?

Я, как всегда, прав – он «отягощенный». Думаю, особого вреда не принесу,

если я немного подразню его противоречиями.

– Вы попадаете в сеть утопических идей, уважаемый. Томас Мор (а задолго до него – Платон) пытался создать идеальное государство, идеальный порядок. Я доверяю авторитетам, тем более таким значительным, и думаю, что если они признавали возможность существования Утопии только на бумаге, то вряд ли нам удастся претворить идею в жизнь. Я уверен, что Вы читали «1984» Оруэлла или русского Замятина. – Избитые штампы только укрепят мои позиции. – Поэтому знаете, к чему эти идеи могут привести. Я против розовых талончиков и Большого Брата – это не для народа; если рискнете высказать свою идею публично, толпа снесет или разорвет Вас на кусочки. Живы еще воспоминания о Гитлере и Сталине. Уж не Вы ли хотите стать автором и разработчиком этой игры? Ключул.

– О, дорогой друг, как Вы заблуждаетесь, как Вы заблуждаетесь! – Руки говорившего стали потирать ложечку и одновременно поворачивать стакан с бешеной скоростью. – Не могу не согласиться, что Платон, Мор, Хаксли и многие другие – значимые для человечества люди, но они не избежали «проблемы Великих» – родились, как принято говорить, не в свое время. Оно мешало им быстро двигаться вперед, только фантазии оставались неподвластными этому потоку. Короче говоря, у них не было технологии и средств. А что есть идея без технологий – пшик. – Речь прервалась на секунду, пока его горло было занято пропусканием жидкости. – Я верю, что через три-четыре года люди наконец заполучат в свои руки что-то способное осуществить любую, пусть даже самую эксцентричную фантазию в жизнь. У нас появятся технологии и возможности! А после у каждого человека появится Цель в жизни, и не нужно будет искать ее в терзаниях, тратить на это, как Вы изволили сказать, бесценное время.

«Проблема Великих», технологии – тяжело спорить с нахватавшимся самых вершушек, он докажет что угодно, даже если слышал предпосылки приведенного доказательства в далеком детстве.

– Как глубоко мыслите! Могу предположить, что Вы – ученый. Люди только этой категории слишком сильно оторваны от реальности. Я, например, не могу представить себе, как Вы «штампуете» орков в казармах или бегаєте с шотганом по городу в поисках большой аптечки. Как тогда Вы представляете себе смерть? Просмотр финальной заставки? Спросите кого угодно на улице – хочет ли он жить в предложенной Вами Утопии? Послушайте внимательно, а потом забудьте о своей идее. Из-

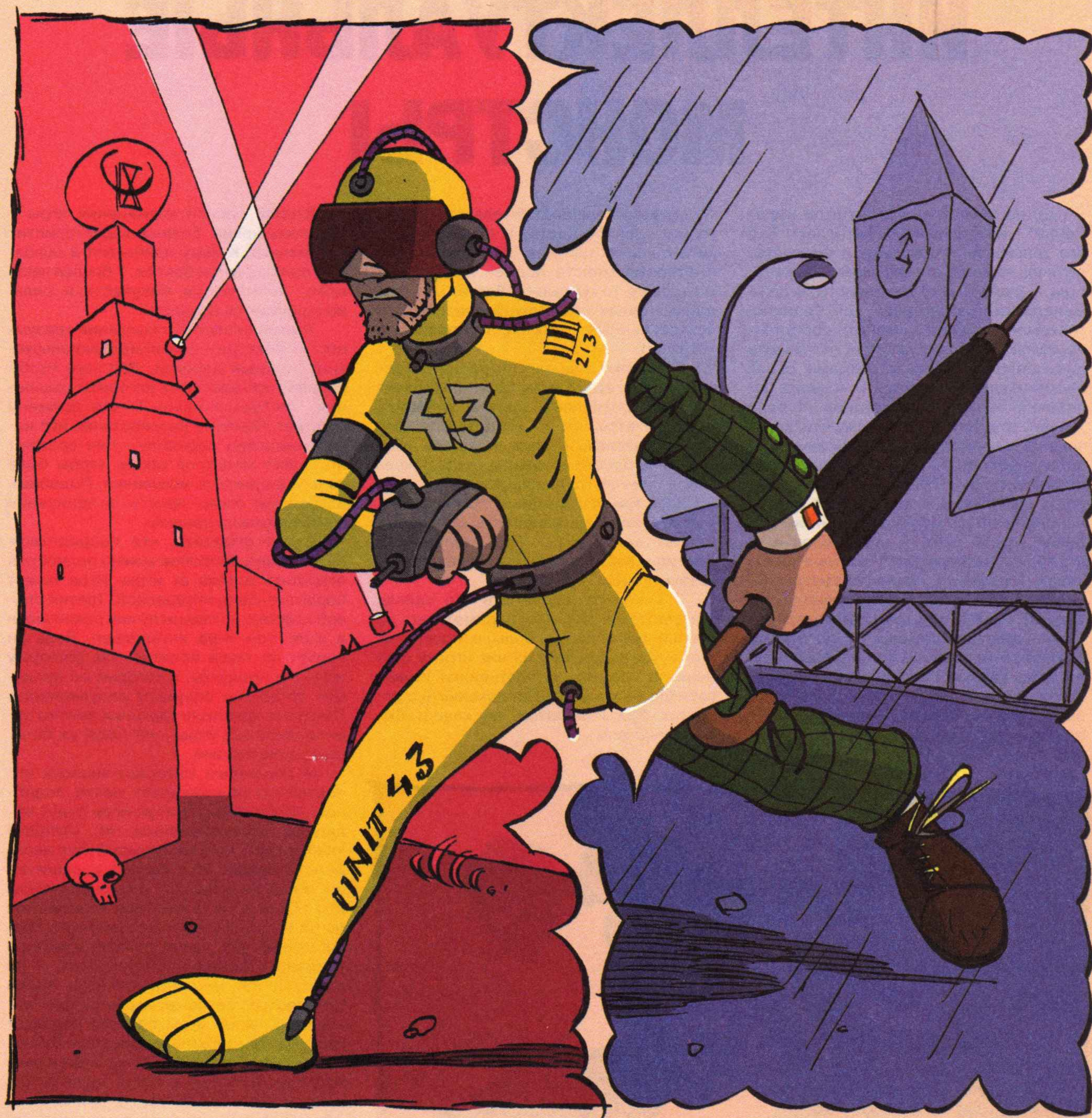
вините, но я вижу моего друга. Приятно было с Вами поговорить. До свидания.

– Всего хорошего.

Я побежал навстречу другу, мы обнялись по старой университетской привычке и пошли к машине. Когда мы выходили из кафе, я краем глаза заметил, что мой собеседник-утопист сидел на моем месте и странно улыбался.

Прошло около года, я уже успел сменить три квартиры, окончательно съехал из семейного замка и сейчас мотался с тремя саквояжами по всей Англии в поисках спокойного местечка. Последний месяц провел в Гринвиче, где устроился работать стенографистом в суд. Работа не пыльная, знай себе двигай пальцами. 26 июня я пришел домой около 11 вечера, хорошо, удалось уйти от Ллойдов до утра; сразу залез в душ и смыл с тела запахи барбекю из мяса заменителя и, казалось, налипший толстым слоем дым дешевых сигар главы семьи. Как низко опустило меня время! Около двенадцати по какому-то местному каналу телевидения началась передача, в которой лысеющий ведущий беседовал с выжившими из ума алхимиками, магами, колдунами и прочими любителями инопланетно-призрачной тематики. Спать хотелось ужасно, но через клубы наплывающего сна я услышал, что на дне Средиземного моря был найден артефакт древней цивилизации, названный впечатлительными археологами Сердцем Демиурга. Некий черный куб, способный изменять реальность. С зачатками удивления я окончательно погрузился в объятия Морфея.

Утро ознаменовалось безумным зевком, я с рыком побежденного мамонта спрыгнул с кровати и приземлился в пяти сантиметрах от тапочек, прямо на холодный пол. Всегда точные часы показывали восемь. Машинально вставил ноги в тапочки, и они повели меня в направлении ванной комнаты. Зубная щетка слева, паста закрыта в шкафчике. Он заперт при помощи хитроумной задачки с перемещением треугольников. Разгадка таилась в повороте каждого третьего из них на 45 градусов влево. В придачу к тюбику мне достались упаковка медицинских бинтов и снотворное. Положил их в карман халата – пригодятся. 2 минуты 18 секунд, вытираю лицо жестким полотенцем и подхожу к шкафу. Полное обмундирование всегда выглажено и укомплектовано обоями с боевыми патронами. Сегодня я прорвусь на шестой уровень, чего бы мне это ни стоило. Босс – в третьем зале по правой стороне коридора, буду требовать повышения оклада. Только бы добраться. Нашествие пустынь-



ных скорпионов спутало планы оборонной корпорации Ситек, в городе небезопасно. По телевизору – новости, хорошие новости: семь сверхопасных преступников пойманы в восточной части Лондона.

Мысли текли вяло и слишком непринужденно, будто я всего лишь считывал их из головы другого человека, сидя в кресле,

дома, со стаканом теплого молока. Не мои мысли. Слава Богу, слава Порядку. Я нужен системе; являясь системой, я не смогу вклиниться в жизнь не тем зубцом шестеренки. Слава Порядку. Мне пора, отпущенные на завтрак 7 минут закончились. Сытный завтрак портит настроение на работе, я не ем много на завтрак, иначе буду плохо исполнять свои обязанности. Слава По-

рядку, я думаю о других как о себе. Ключи? Где ключи? Если я обычно при входе кладу перчатки в карман, то мог и ключи положить с ними, проверить необходимо до отправки пальто в автоматическую химчистку. Они там. Слава Логике. Выхожу на улицу. Только бы выжить сегодня.

Алан Берновский

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ

До чего же все-таки забитое выражение – искусственный интеллект! Кто его только не использует: и фантасты, пытаясь предвидеть будущее человечества, и ученые, и программисты, и даже менеджеры (последние, как правило, толком не понимают, что это, собственно, такое, но весьма любят использовать сие словосочетание в рекламе своих программных продуктов). С момента появления первых компьютеров (а если точнее, то с того самого момента, когда человек научился строить машины, способные выполнять некие полезные действия) многие светлые умы пытаются создать программы, способные не просто исполнять набор математических вычислений (пусть даже и очень сложных), а хоть немного мыслить (то есть существовать и изменять некие параметры непосредственно без вмешательства человека). Самостоятельно принимать решения, отдавать приказы. До сих пор это почему-то ни у кого не получалось. Бытует даже весьма справедливое мнение, что создать полноценную модель человеческого мышления невозможно так же, как и найти иголку в стоге сена.

Но искусственный интеллект – это не только удел фантастов и огромных вычислительных центров. Ведь даже компьютерный монстр должен предпринимать какие-то «умные» действия. Для подобных задач этот самый пресловутый искусственный интеллект прекрасно подходит.

Всем уже надоело истреблять бесчисленные орды монстров, интеллект которых оставляет желать лучшего. Всем хочется, чтобы монстр мог хоть как-то развлечь игрока, показать ему, что он не просто кричащая груда пикселей, а... умная груда пикселей.

Есть три параметра, с помощью которых можно регулировать сложность компьютерной игры. Это численность противников, их характеристики и их «разумность».

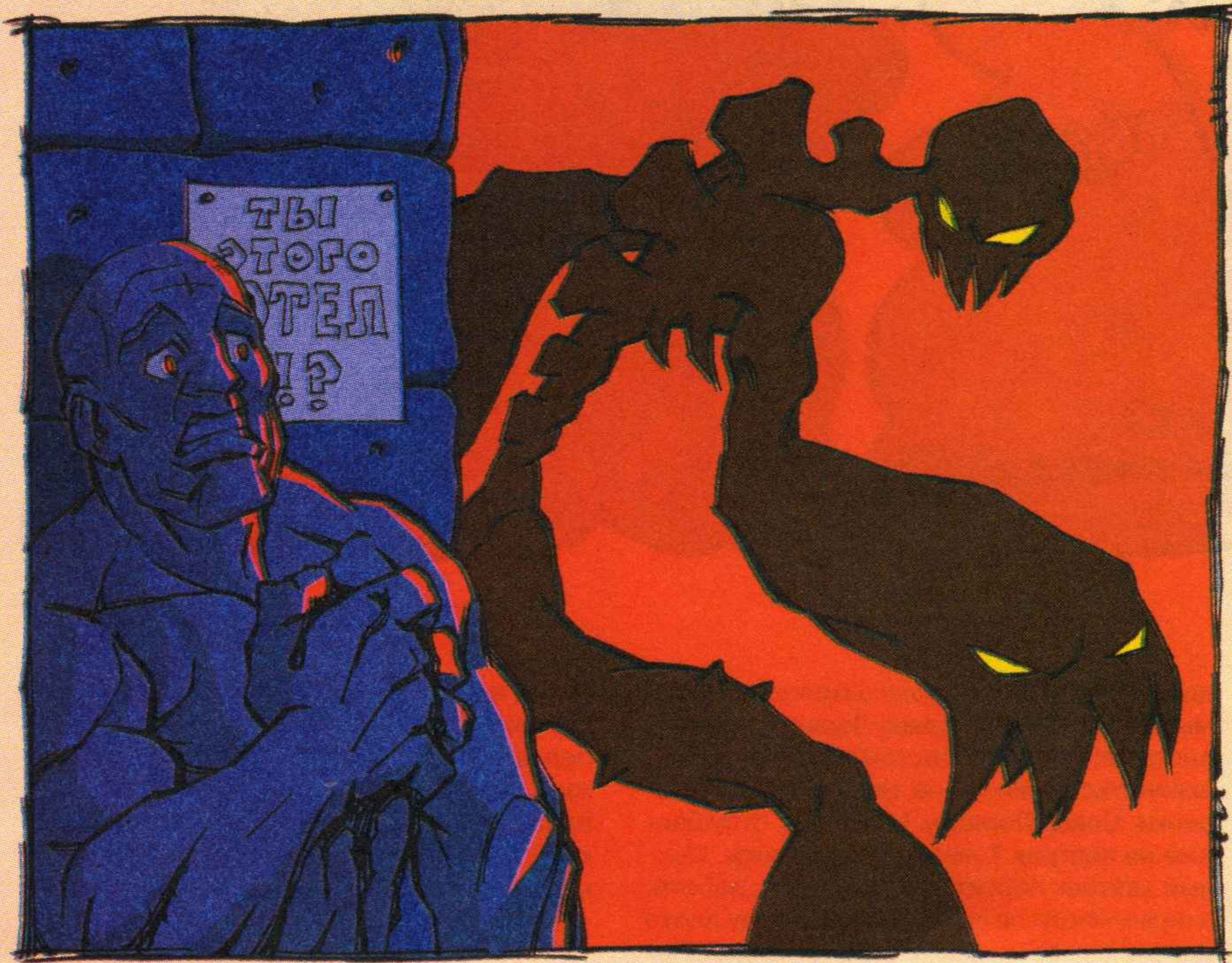
В основном сложность игр сейчас регулируется первым параметром: на уровне помещается больше противников, и убить каждого из них игроку становится труднее. А противники имеют гораздо больше шансов покончить с игроком. Как говорится, не качеством, а количеством.

Второй способ усложнения игры – это повышение боевых характеристик противника. К нему прибегают в основном при создании боссов. У боссов чаще всего повышается живучесть и сила, но понижается скорость.

Третий способ – повышение «разумности» монстра – самый малоиспользуемый и самый дорогой. Для того чтобы разработать классный алгоритм мышления, требуется очень много времени и затрат. Поэтому разработчики игр нашли «золотую середину»: они создают интеллект монстров таким, чтобы была только видимость мышления. Подобные алгоритмы очень просты в написании и относительно дешевы.

Стоит отметить, что посредством первых двух способов можно полностью отвлечь игрока от игры. Игра может перестать быть интересной. Третий способ дороже, но чем он лучше реализован в игре, тем игра интереснее. Ведь он влияет на такое понятие, как *gameplay* игры. Те продукты, в которых он продуман плохо, не получают популярности. Смотреть красивые картинки вместо самого процесса игры – не такое уж большое удовольствие.

В последних Интернет-анонсах игр постоянно проскакивает нечто подобное: «Противники в этой игре будут обладать первоклассным AI (Artificial Intelligence), они не только будут нападать на игрока, но и уходить с линии огня, звать на помощь, устраивать засады». Подобные заявления появляются почти в каждом анонсе новой игры. Разработчики уже давно поняли, что пора создавать разумные персонажи, а не движущиеся мишени. Отчасти здесь «виноваты» сетевые игры: после нескольких часов игры по сети отпадает желание истреблять кажущихся беззащитными монстриков. Сетевая игра дает гораздо больший выброс адреналина в кровь, нежели сингл. На данный момент во многих новых проектах игр сингл вообще отсутствует. Это связано еще и с тем, что сетевая часть игры живет гораздо дольше, нежели *single player*. Сингл обычно проходят один раз, после этого о нем забывают и переходят к виртуальному разукрашиванию физиономий друг друга. Количество вариаций уничтожения виртуального противника, которым руководит человек, гораздо больше. Даже пресловутые «боты» (в простонародье именуемые «обувью») не могут заменить человеческий разум.



Но все-таки ботам удастся гораздо дольше привлечь к себе внимание игрока.

Создание «разумных» монстров – это последняя надежда сингла на существование в играх.

Но я что-то все философствую да философствую, а объяснить, как эти самые алгоритмы создаются, не объясняю. Непорядок. Исправляю свою ошибку.

Для начала давайте упростим нашу задачу. Из монстра и игрока мы сделаем точки на экране, а такое понятие, как стены, будет отсутствовать вообще. В качестве вида на происходящее выберем вид сверху. Монстр наш (пока что воображаемый) будет иметь одну главную цель в своей виртуальной жизни – догнать игрока.

АЛГОРИТМ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

Итак, после упрощения мы получаем координаты игрока, который представляет собой точку размером в один пиксель (это координаты соответствующей точки на экране), координаты монстра (он тоже пока что точка) и желание монстра догнать игрока.

Чего нам не хватает, так это скоростей наших объектов. Давайте сделаем так. Скорость игрока будет два пикселя в единицу времени, а скорость монстра – один пиксель. Малая скорость монстра будет компенсироваться тем, что двигаться он будет постоянно. А у игрока ноги хоть когда-нибудь, да устанут.

Мы получили что-то вроде сценария «Терминатора», где от преследователя можно убежать на какое-то время, но уйти от преследования вообще не удастся.

Начальные значения переменных:

```

xp; //начальная координата X игрока
yp; //начальная координата Y игрока
xt; //начальная координата X
противника
yt; //начальная координата Y
противника

```

```

//код, отвечающий за перемещение
противника.

```

```

If (xt<xp) xt=xt+1;

```

```

If (xt>xp) xt=xt-1;

```

```

If (yt<yp) yt=yt+1;

```

```

If (yt>yp) yt=yt-1;

```

Теперь подробнее...

Код, обчисляющий движения монстра, занимается тем, что сравнивает координаты X и Y монстра с соответствующими координатами игрока. И вычисляет новые координаты монстра так, чтобы они по возможности (вот она, скорость) были как можно ближе к координатам игрока. Например, если координата игрока по оси OX больше, чем соответствующая координата монстра, то для того, чтобы монстр приблизился к игроку, его координату X тоже надо увеличить. В данном случае – на единицу (это шаг монстра).

Противник догоняет игрока до того момента, пока не настигнет его. Как видите, все довольно просто: сначала ал-

горитмом мышления оценивается ситуация, а потом монстр «думает» и решает, куда ему идти. На таком же принципе основано бегство монстра от игрока.

АЛГОРИТМ «УБЕГАНИЯ» МОНСТРА

```

//код, отвечающий за перемещение
противника.

```

```

If (xt<xp) xt=xt-1;

```

```

If (xt>xp) xt=xt+1;

```

```

If (yt<yp) yt=yt-1;

```

```

If (yt>yp) yt=yt+1;

```

Здесь изменен блок мышления монстра: его будущие координаты после сравнения с координатами игрока рассчитываются таким образом, чтобы они как можно больше отдаляли убегающего от игрока. Следует отметить, что игрок может легко догнать монстра, ведь его скорость в два раза выше преследуемого им объекта.

Монстр, обученный алгоритмам преследования/уклонения, не может создать достаточно сильной конкуренции игроку. Для того чтобы монстр мог относительно долго существовать в кишасе опасностями игрового мира, от него требуются действия, которые простым и недорогим игровым алгоритмом воспроизвести практически невозможно. Что делать?

ШАБЛОННЫЕ МЫСЛИ

Если не представляется возможным быстро и дешево создать алгоритм, то можно сделать так, чтобы человек «научил» свое детище определенным действиям. Это позволит монстру совершать действия той сложности, которую в него заложит создатель. Давайте вспомним спецназовцев из всем известного Half-Life. Любимейшее их действие – это положить под себя гранату, а самому убежать. Погнавшийся за ним игрок напарывается на гранату. Этому фокусу обучили спецназовцев их создатели. Сами они (спецназовцы) не думают, а после того, как в них стреляет игрок, они проделывают то, чему их обучили сценаристы.

Ну да ладно. Давайте вернемся к нашим баранам, то есть к пикселям. Они хоть графикой и не блещут, но зато «думают» не хуже своих собратьев с более качественной прорисовкой.

Допустим, нам требуется, чтобы наш монстр делал резкий выпад в сторону игрока, когда расстояние между ним и игроком будет меньше 70 пикселей.

Для реализации подобных действий требуется создать массив, в котором надо заложить перемещение противника для воспроизведения подобных действий. После того как произошло определенное событие (расстояние до игрока равно 70 пикселей), та часть программы, которая отвечает за «мышление» монстра, переходит к выполнению этого массива команд. После того как команды кончатся, алгоритм мышления снова пе-

реходит к преследованию противника или другому «стандартному» действию.

Но одной «мысли», а точнее говоря, одного «умения» недостаточно. Ведь, запомнив этот трюк, игрок запросто разделается с монстром. Так что для выживания монстра требуется обучить несколькими шаблонным «мыслям». Они будут выбираться либо в зависимости от ситуации, либо просто случайным образом. Случайным образом можно определять не только тип взаимодействия противника с игроком, но и перемещение.

СЛУЧАЙНЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Всегда в поведении противника должен присутствовать элемент неожиданности. Ни шаблонные мысли, ни любые другие уловки для этого не годятся. Для того чтобы у игрока появилось впечатление, что монстр может мыслить, необходимо, чтобы противник иногда предпринимал действия, которые иногда могут только ухудшить его положение, и эти действия (по мнению игрока) должны быть абсолютно непредсказуемыми. Например, противник может запрыгать из стороны в сторону, как бы находясь в замешательстве, вместо того, чтобы прямо идти на игрока и атаковать. Или просто остановиться на месте с тупым видом. Для этого требуется определять направление движения псевдослучайным образом. Выбирается определенное число, которое обозначает, в какую сторону двигаться или стоять на месте. Достаточно восьми направлений, плюс еще одно число, которое обозначает, что надо оставаться на месте. Итак, из девяти значений псевдослучайным образом выбирается одно, и наш монстр начинает полноценно «мыслить».

Ну вот, вроде мы и рассмотрели алгоритмы преследования/убегания, шаблонные мысли, случайные передвижения. И все равно все эти ухищрения продлят монстру жизнь максимум секунд на десять. Игрок имеет гораздо более мощное оружие и крепкую броню. Что остается делать забитому жизнью виртуальному созданию? Именно... позвать на помощь!

ГРУППИРОВКА ПРОТИВНИКОВ, СТАЙНОЕ МЫШЛЕНИЕ

Хорошо, когда игрок, входящий в комнату, противостоит сразу нескольким монстрам. А что делать, если товарищи-монстры вышли покурить на внешнюю лестницу уровня и не видят, какие безобразия вытворяет человек? Надо передать им координаты игрока, и они обязательно придут на помощь. У игрока от таких действий создастся впечатление, что монстры преднамеренно сбились в стаю и стали после этого его атаковать. На самом деле каждый монстр пользуется своим независимым алгоритмом атаки, но делают они это плотными рядами. Здесь приобретает второе рождение первый способ повыше-

ния сложности игры – не качеством, а количеством.

Игра становится гораздо интереснее, ведь игроку приходится заботиться еще и о том, чтобы противник не обнаружил его до того, как получит пулю в голову. Для подобных действий игроком применяются всевозможные средства наподобие арбалетов, пистолетов с глушителем, ножей, снайперских винтовок и т. п.

Все бы хорошо, но получившие координаты игрока монстры, стоящие на внешней лестнице уровня, так и будут тупо тыкаться в стену, не оказывая помощи своему товарищу. Ведь для того, чтобы обойти стены, требуются...

АЛГОРИТМЫ ПОИСКА ПРОТИВНИКА

Если у монстра есть возможность приблизиться к игроку на нужное расстояние для атаки по открытой местности – это хорошо. Но что делать, если на пути монстра лабиринт?

Существует множество алгоритмов поиска, один из них – это метод «правой стены». Попробуйте походить по своей квартире, не отрывая руки от стен с какой-либо стороны. В большинстве слу-

чаев вы придете к тому же месту. То есть вы обойдете все стены своей квартиры по очереди. По подобным алгоритмам действует и монстр. Он решает, с какой стороны – справа или слева от него – игрок ближе к нему, и начинает движение по алгоритму «правой стены» в ту сторону. Как только появляется возможность, монстр пересекает открытое пространство в сторону игрока, а наткнувшись на стену, опять действует по алгоритму «правой стены». Этот алгоритм позволяет найти выход практически из любого лабиринта. Для создания подобного алгоритма не требуется больших затрат. В большинстве игр в основу поиска игрока монстром положен именно этот алгоритм.

Итак, мы разобрали практически все алгоритмы мышления компьютерного противника. Остались только...

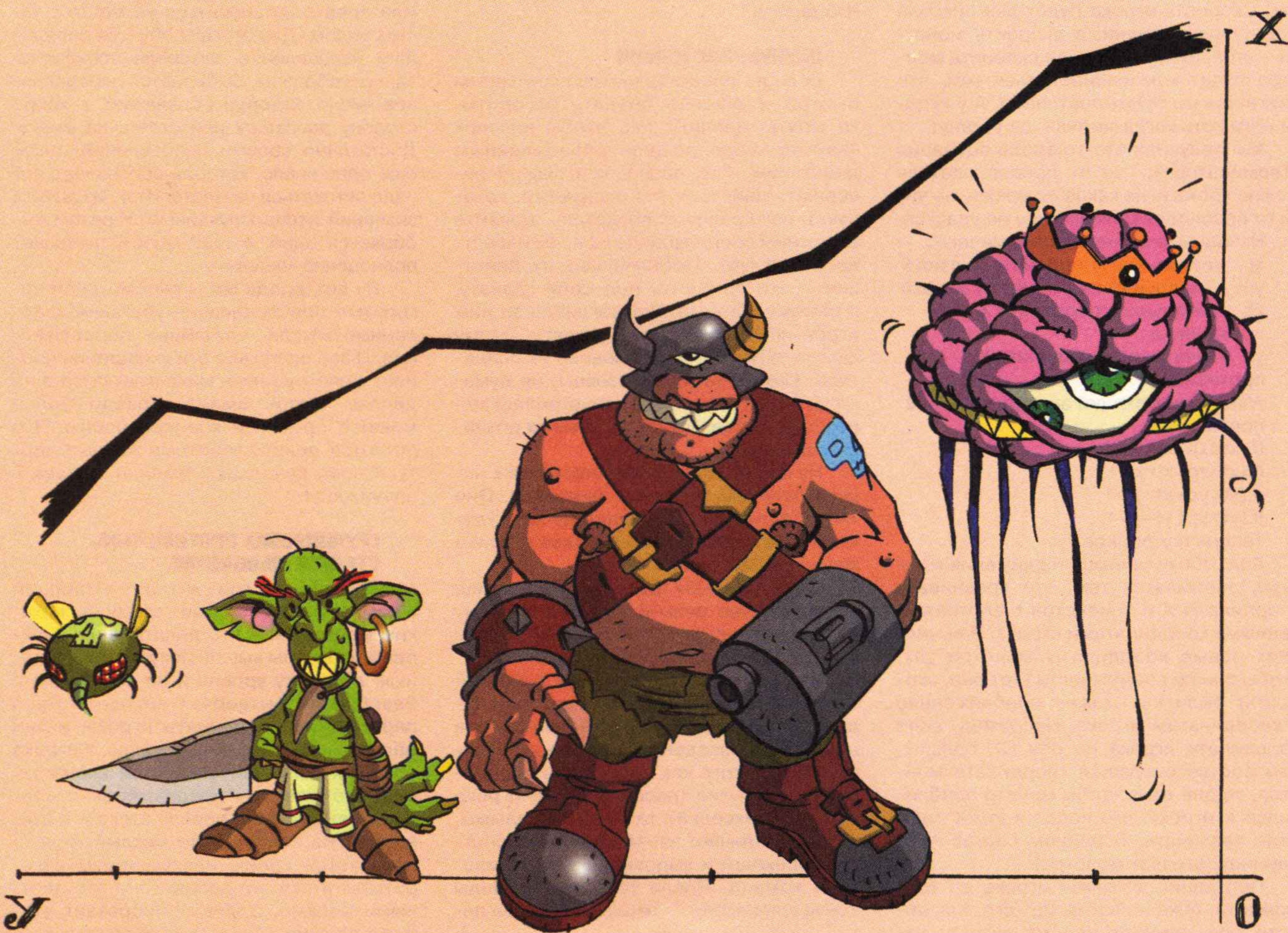
КОСМЕТИЧЕСКИЕ ДОРАБОТКИ

Наше создание научено практически всему, что позволяет уничтожить игрока, точнее говоря, оказать ему достойное сопротивление. Мы «разогнали» его мышление до такой степени, что продолжи-

тельность его жизни после того, как его увидел игрок, составляет от двух до двадцати секунд. Это, конечно, хорошо, но если игрок подберется со спины к нашему созданию, то все наши труды будут сведены на нет! К тому же самому игроку будет неинтересно. Для того чтобы монстру реже попадали пули в спину, разработчики игр заставляют его не стоять, а совершать какие-то действия: патрулировать, озиаться и т. п. Достигается это за счет того, что монстр совершает постоянно одно и то же или несколько шаблонных перемещений вместо тупого ожидания, когда же, наконец, появится игрок в поле его зрения. Подобный метод украшает игру, у игрока создается впечатление, что у игрового мира своя жизнь, и он (игрок) вторгся в нее. В более ранних играх единственной целью игрового мира было уничтожить игрока.

Ну вот, кажется, я рассказал достаточно, чтобы понять «мышление» несчастного монстра и даже попытаться создать нечто непохожее слишком безобидного и податливого «мальчика для битья».

Сергей Янин



Серии, не связанные с основной задумкой авторов – экспансией инопланетян, получаются гораздо интереснее и занятнее. Причина в том, что, во-первых, они закончены, то есть имеют логическое завершение. Во-вторых, Скалли и Малдер, как правило, выходят из подобных ситуаций если и не абсолютными победителями, то, по крайней мере, не униженными и оскорбленными. Так и в этом случае: изрядно потрепанные после позорного изгнания с базы военных летчиков, но быстро восстановившие силы агенты готовы к новым приключениям.

В данном случае приключение приняло облик старого товарища Даны. Некогда они учились в академии. Как всегда бывает в подобных случаях, пригласив Скалли на обед, бывший сокурсник ведет светскую беседу о прежних друзьях и умело подводит разговор к загадочному делу, которое ведет полиция. Но оно ей явно не по зубам. Бывший сокурсник намекает, что если не найти в скором времени убийцу, то конец всей его карьере.

В случае победы и ему хорошо, и Скалли перестанет быть подругой призрака.

Теперь Дане предстоит сообщить о новом задании напарнику. Малдер очень ревниво относится к тому, что, по его мнению, так или иначе ущемляет его права. Первый его недоуменный и сварливый вопрос – почему это стоит им помогать. Подразумевается, что если бы они обратились сначала к нему, то подумать имело бы смысл, а если к Скалли, то размышлять не о чем. Дана резонно поясняет, что это ее друзья. Тем более, что к нему не каждый обратится из-за «такой репутации».

На самом деле Фокса не особенно заботит подоплека. Главное, что партнерша осмелилась иметь своих друзей, которые могут на нее рассчитывать. Вот подобного Малдер не любит. Для Скалли у него есть строго определенная ниша. Когда оказывается, что она выходит из этой ниши, то ее своеволие воспринимается им так, как нормальный человек воспринял бы заявление своего годами стоявшего в углу гардероба, что он, гардероб, уезжает на уик-энд.

Но предложенное дело настолько интересно, что Малдер не может отказаться. Тем более, что оно ему знакомо по архивным данным. Бывший сокурсник Даны – подающий большие надежды молодой офицер полиции. Их первая встреча с Малдером тут же показывает, сколь разные они во всем. Стремление продвинутого копа подразнить Фокса, высмеять его в присутствии Скалли быстро показывает явное превосходство Малдера. На ядовитое замечание о зеленых человечках, которые всегда во всем виноваты, Фокс совершенно спокойно отвечает, что человечки-то не зеленые, а серые.

Малдер обожает ставить противника на место. С другой стороны, он говорит именно то, что думает. Мутанты действительно серого цвета. Потом идет его реплика, что в их Галактике не хватает железа, что и объясняет цвет их кожи. Человеку, не знакомому с манерами Фокса, трудно следить за ходом его мыслей. Дана сразу понимает, что партнер чем-то вскоре ее огоршит. Во время демарша Малдера девушка смотрит на него, понимая, что он красуется перед ней.

Приступая к расследованию, Фокс тут же оговаривает свое положение и положение Даны. Как само собой разумеющееся, он заявляет, что пусть копы ведут свое расследование, а они будут вести свое.

Случай действительно оказался скандальным. Настораживал тот факт, что полиция смогла провести параллель между ним и другим аналогичным событием. Самым жестоким образом был убит в маленькой, абсолютно закрытой комнате студент. Убийца вырвал его печень, что по логике вещей явно указывало на какого-нибудь маньяка-ритуалиста.

Если смерть студента потрясла видавших виды полицейских, то смерть Джорджа Аша получила самую широкую огласку. Явный пример, чтобы не быть трудоголиком. Наступил конец рабочего дня – иди домой, ешь, пей, веселись. Но Аша подвела его скрупулезная преданность работе. Плюс ко всему презентация прошла не совсем удачно. Так или иначе, но решение поработать, когда часы пробили уже половину девятого вечера, оказалось роковым. Через несколько минут после его беседы с охранником он оказался убитым. И это в закрытом помещении, да еще хорошо охраняемом.

Полиция стала в тупик. Убийца, выползающий из щели, в любую минуту мог захотеть полакомиться еще теплотой, вырванной из человеческого тела печенью. Друг Скалли очень доволен, что пригласил свою бывшую сокурсницу. Тем более, что ее рекомендации звучат убедительно и солидно. Убийца, по авторитетному заявлению Даны, будет возвращаться на место преступления, чтобы получить эмоциональную подпитку.

Сперва Малдер язвит и дуется, очень недовольный успехом Скалли. Он заявляет, что отправляется домой. Скалли не очень хорошо помнит, чему ее учили в академии. На первый взгляд, Фокс прав. Действительно, может оказаться, что убийца боится открытых пространств и ждать его глупо. Но уже совсем уходя, Малдер обращает внимание на подозрительного человека, который вел себя очень странно. Лишь потом Малдер поймет, что в тот момент Юджин намеревался залезть в какую-то коммуникационную щель и там отсидеться.

В главных ролях:

David Duchovny – Фокс Малдер
Gillian Anderson – Дана Скалли

В ролях:

Doug Hutchison – Eugene Victor Tooms
Donal Logue – Agent Tom Colton
Henry Beckman – Detective Frank Briggs
Kevin McNulty – Fuller
Terence Kelly – George Usher

и др.

Авторы сценария: **Glen Morgan** и
James Wong

Режиссер: **Harry Longstreet**

Впервые показан на TV: **9.24.93**

Но если для Скалли и ее друга такие преступления идут сами по себе, не имея привязки к прошлому, то для Малдера, который провел свое расследование, ясно, что это продолжение одного и того же повторяющегося в течение века (а может, и дольше) преступления.

Великолепно проведенная операция, а также поимка опасного маньяка не привели к успешному концу. Оказалось, что доказательства и улики практически отсутствуют. Сперва его проверяют на детекторе лжи. Малдер расстарался и включил в тест свои вопросы. Он упорно пытается протащить абсолютно невероятную идею о том, что арестованный есть тот, кто раз в тридцать лет ловит людей, убивает их. Причем не имеет лично против них ничего, просто ему необходима их печень. А потом Юджин впадает в благородную спячку ровно на тридцать лет. Идея, что молодому парню свыше ста лет, не может не вызывать раздражения. Мало того, что убийца не найден, так еще с подачи экспертов из ФБР задержали человека, когда нет ни единой улики против него.

Малдер еще пытается заставить поверить, что Юджин не ответил правильно на несколько вопросов именно в разделах, касающихся его жизни вообще и прошлой в частности. Так или иначе, его приходится отпустить. Да здравствует американское правосудие, несомненный убийца на свободе! Очередная жертва рукоплещет, торгуясь торжеством справедливости. А вечером его окровавленная печень послужит пищей для чудовища.

Однако Малдер полагает, что еще ничего не кончилось. Он добивается, чтобы некоторое время не отменялись засады.

В архивах секретных материалов есть упоминание о странных убийствах, которые так и остались нераскрытыми. Агенты знакомятся с полицейским в отставке. В ту пору он был шерифом. Кругом проливалось много

крови, но каким бы ни было ужасным совершенное преступление, всегда можно было провести аналогию. Вспомнить, что подобное уже происходило в мире. Ибо история человеческих преступлений, как, впрочем, мотивов и поступков, имеет определенную закономерность и повторяемость. Но, по мнению старого шерифа, тогда он почувствовал, что встретился с чем-то нечеловеческим. Когда он читал материалы о лагерях смерти, о курдах, боснийцах, то вспоминал этот случай. Вся жестокость, на какую только способны люди за всю историю своего существования, воплотилась в этих ужасающих в своих кровавых подробностях преступлениях.

Подняв свои архивы, ветеран сыска показал фотографии подозреваемого тех лет. Не стоит и удивляться, что на Скалли со старого снимка смотрело странное лицо недавно оправданного и выпущенного на свободу Юджина. Пробираясь в дом, убийца-мутант пожирал печень жертвы и на память о приятно проведенном времени брал небольшой сувенирчик – вазочку, расческу и тому подобное. Милый пустячок на память.

Как и все, «существо» имело дом. И это еще больше подкрепляло версию Фокса, иначе где бы Юджин мог проводить свой долгий тридцатилетний сон? К слову сказать, многие сюжеты «Секретных материалов» с трудом выдерживают критику. По данным архива Малдера, первое подобное убийство произошло в 1903 году. Следствие забуксовало, дело осталось нераскрытым. Через тридцать лет были убиты пять человек. Каждому вырвали печень. Убийца не найден. Спустя еще тридцать лет все повторяется. На месте преступления найдены странные отпечатки пальцев, принадлежащие явно не обычному существу. Все это время шериф подозревал одного человека, знал место его жительства. И, тем не менее, убийца спокойно спал в своем доме. Неужели за весь тридцатилетний период ни у кого не возникло необходимости проверить столь странный дом? Как мутант устраивался на работу? Кто оформлял его документы? Возможно, такова она и есть американская свобода, где никому нет ни до кого дела. И если вы американец, рядом с вами может проживать семья нильских крокодилов, а вам будет на это наплевать...

Скалли скептически относится к версии Малдера, но ее сразили отпечатки пальцев. Ученый был поставлен перед фактом, который нельзя было ни понять, ни объяснить. Его следовало принять как данность. Есть живое существо, которое может менять размеры своих конечностей и тела. Строение мышц резко отличается от человеческих.

Когда агенты ФБР приходят на квартиру подозреваемого, то находят там похищенные из квартир жертв мелочи. Но самое главное не в этом. Обстоятельный урод уже начал подготовку к длительной спячке. В углу комнаты находилось наполовину построенное гнездо, состоящее из какой-то мерзкой, напоминающей горы липкого гноя массы. Это желчь, констатирует Малдер. Сомнения отпали даже у периодически впадающей в рациональный идиотизм Скалли. Юджин, гуляющий на свободе, и есть вечный убийца.

Сокурсник Даны уже сто раз пожалел, что пригласил их на помощь. Согласиться с их версией о столетнем, не меняющем свою внешность убийце, было невозможно. Так можно прослыть таким же помешанным, как и Малдер. Лучше всего спустить дело на тормозах. Сколько таких дел лежат в архивах всевозможных служб. Даже если и будет совершено новое убийство, то что ж... Никто от смерти не застрахован.

Каков же был гнев и негодование Скалли, которая узнала, что по приказу начальства ее сокурсника была отменена засада! Малдер об этом еще не знает. Нет поддержки, нет прикрытия. Дана получает неличеприятную отповедь от бывшего друга. Он, конечно, на первых порах был счастлив, что аналитики ФБР пришли ознакомиться с проблемой. Но потом решил, что их участие просто обременительно. Совершенно очевидно, что именно с его подачи начальство снимает засаду. Скалли негодуя, кипя праведным гневом, спрашивает: «По трупам на самый верх?» На что получает чисто-сердечный ответ: «Именно так, на самый верх, любой ценой». А призванные на помощь аналитики могут катиться ко всем чертям со всеми своими полоумными выкладками.

Дана – эстетка, интеллигентка. Но если ее вывести из себя, она становится невероятно вульгарной. Потому следующая фраза звучит в ее устах естественно и нисколько не шокирует: «С нетерпением буду ждать, когда ты свалишься оттуда и отобьешь себе задницу». Выпустив эту парфянскую стрелу, Скалли остается крайне довольна собой.

По каким признакам Юджин выбирал жертвы? Существовал ли некий критерий отбора? Видимо, нет. Был ли он мужчиной в общепринятом смысле слова? Чувствовал ли он влечение к женщинам? Или убил, печень сожрал, посчитал до пяти и на боковую? Все эти вопросы остаются висящими в воздухе. Ясно лишь одно: когда он увидел Скалли, глаза у него пожелтели. Явный признак того, что жертва выбрана. Юджин выслеживает Скалли. Юджин торопится, Малдер оказался прав, он с легкостью вычислил мотивы поведения мутанта. Раз в тридцать лет жесто-

кий голод гонит его из дома на поиски пищи.

Вид Юджина, ползущего по стене, забирающегося в узкое окошко, впечатляет. Если бы Дана видела все это, вряд ли она с таким вниманием проверяла температуру в ванной, куда вот-вот собиралась нырнуть. Невольно задумаешься об опасности, которая грозит нам отовсюду. Собралась леди раздеться для принятия ванны. А тут из вентиляционной решетки ее хват за ноги!

Убийца нападает на Дану. Здесь проявляется одна из особенностей Скалли.

Она все делает не очень торопко, передвигается плавно. Однако это тоже до той поры, пока ей не угрожает что-то или кто-то. В случае опасности девушка проявляет необыкновенную скорость. Несмотря на маленький рост и крохотные лапки, она умеет хорошо драться. В некоторых случаях она просто подавляет противника всей своей немалой массой. Юджин не ожидал такого отпора. Хорошая физическая подготовка позволила Дана продержаться до прихода вечного рыцаря – Фокса Малдера.

Подоспевший на выручку партнер помогает скрутить чудовище. Он слишком погрузился в это дело. Потому какое-то тревожное чувство заставило его вновь осмотреть жилище мутанта. И сделал это он не зря. На столике он обнаруживает небольшую безделушку, хорошо ему знакомую, так как она принадлежала Скалли.

При всей претензии на интеллектуальность «Секретные материалы» избилуют очень натуралистическими сценами. Убийца пойман. Справедливость восторжествовала. Шериф на склоне лет ликует, так как после целого полка жертв все-таки удалось посадить, изолировать монстра. «Пойман убийца-маньяк!» – пестрят заголовками газеты. Но тут же мы переносимся в тюрьму. Заключенный методично рвет газету, старательно облизывает ее, обильно смачивает слюной, комкает и бросает в угол.

Сцена сама по себе крайне натуралистична и у деликатного или сверхмнительного человека тут же может вызвать рвотный рефлекс. Но возникает мысль: а чему, собственно, радоваться? Мы так долго стремились встретиться с братьями по разуму, а вот тут встретили нечто на нас не похожее, и обе стороны взяли курс на взаимное уничтожение.

Что такое вообще Юджин? Откуда он? В фильме не очень понятно, почему его не отправили ко всем прочим мутантам, трофеям Малдера и Скалли. Видимо, все-таки потому, что уж очень понравился сюжет и решено было сделать продолжение.

STAR WARS

Два весьма затасканных выражения – «ищите женщину» и «дорога в ад вымощена благими намерениями» – как нельзя лучше объясняют ту, казалось бы, необъяснимую метаморфозу, которая произошла с очаровательным крошкой, Анакином Скайуокером.

Этот цикл фильмов можно назвать «Выбор». Он начинается тем, что странствующие джедаи могли выбрать, а могли и не выбрать на зачуханной планете мальчика, обладающего силой Избранника. Выбор делают все персонажи – мать Анакина, сам ребенок, джедаи.

В одном из интервью Джордж Лукас заявил, что корень проблемы, суть всего фильма заключается в сцене расставания матери и сына. Эти его слова являются прямым ответом тем, кто часто задает вопрос: появится ли в новом фильме Pernilla August, запомнившаяся как мать юного Скайуокера – Shmi. В связи с этим хотелось бы понять следующее. Предвидя, какая судьба уготована ее мальчику, стала бы Shmi так настаивать, слезно просить джедаев взять ее ребенка с собой? Возможно, в глубине души она была разочарована той легкостью, с которой сын оставил ее. Но естественное желание матери жертвовать собой пересиливает обиду. И мать, и сын сделали выбор, который, как оказалось потом, не принес никому счастья. В противном случае Дарт Вейдер не расчувствовался бы в конце фильма и попросту прикончил бы бунтующего отпрыска, о ком он по сию пору не знал, но который встал в позицию ментора и принялся обучать папашу уму-разуму.

Можно сказать, что запоздавшее раскаяние станет характерной чертой Дарта Вейдера. Он человек, который постоянно грешит и постоянно стремится замолить свои грехи.

Джордж Лукас подтвердил догадку многих фанатов об участии матери Анакина во второй части преквела. Конечно, говорил он, ведь Shmi – его мать, и она должна присутствовать во втором эпизоде. Более того, ходят слухи, что, возможно, Анакин, став джедаем, вернется на Tatooine с единственной целью – освободить от рабства мать. Не исключено, что к тому времени его задачи станут гораздо шире, приобретут глобальность. Он захочет освободить от рабства и всю планету.

Итак, основной наставник погиб. Его место занял Оби-Ван Кеноби. Строго говоря, сам он еще не сдал экзамен на настоящего джедая, но уже стал учителем. (Бойтесь недоучек! не доверяйте им!) Анакин вызывает сомнения Синедриона Джедаев. Перед Оби-Ваном встает выбор, кому поверить – то ли своему учителю, то ли Синедриону. Он выбирает личную преданность. Между учеником и учителем должна вроде бы установиться прочная духовная связь. Чем же она омрачена?

Предполагается, что второй фильм будет темным и, возможно, даже тяжелым. И в то же время романтическим. Просмотр «Призрачной угрозы» может озадачить. Ибо, сравнивая Амидалу – юную, но уже умудренную правительницу, и Анакина, играющего в железки и, видимо, украдкой утирающего нос рукой, как-то трудно представить их в роли романтической пары. Иное дело Оби-Ван. Вот он по всем статьям подходит на роль первого любовника. Но вот проявилась у Амидалы тяга к молоденькому мальчику. Что могло лежать в ее основе, сказать в подобных случаях нечто определенное крайне трудно. Влюбилась, и все тут.

Другое дело – сам Анакин. В его отношениях к королеве, которая намного старше, чем он, проявляется тоска по материнской любви. В своем учителе, который должен был бы стать для него идеалом и примером, юноша видит соперника. Это, возможно, в значительной степени повлияло на его жизненный выбор. Чтобы Амидала полюбила его, а не учителя, он должен быть иным. У него должны быть иные ценности и идеалы.

Если Оби-Ван осознанно до омерзения правильный, то Анакин хочет поразить взрослую женщину. Добро, свет отныне ассоциируется у него с идеалами соперника. Они могут быть притягательными для молодой, не устоявшейся, не имеющей четких ориентиров личности, а могут и не стать. Почему Амидала чувствует какую-то подспудную, необъяснимую вину перед своими детьми? Возможно, она понимает, что предпочла положительному, проповедующему светлые идеалы Оби-Вану более молодого и перекинувшегося на сторону зла юношу. Сюда примешивается чувство вины за то, что она не только не уберегла своего избранника, но и сама толкнула его на этот путь.

Любое слово Оби-Вана для юного Скайуокера наполнено глубоким скрытым смыслом. Он подозревает учителя в нечестности уже потому, что тот влюблен в королеву. Отсюда начало девальвации ценностей, святых и незыблемых для истинных джедаев, то есть светлых. Мистическая сила, которая должна пребывать с заведомо хорошим персонажем, оказывается нейтральной. Собственно, речь вновь, как и всегда в нашей повседневной жизни, идет о выборе, ибо и сила эта пребывает как с хорошим, так и плохим. Она – субстанция неосознательная. Кем бы ты ни был, все равно: если ты в нее веришь, то ею и владеешь.

Если представить себя на месте Анакина, то получается следующее. Все три человека, которые искренне его любят, прилагают немыслимые усилия для того, чтобы вложить ему в голову понятие долга. Ему все говорят: ты просто должен пове-

рить, и сила будет у тебя. Никто не спрашивает его: а чего, собственно, хочет он сам? Анакин Скайуокер должен быть джедаем только потому, видите ли, что Куи-Гонг Джинн увидел в нем Избранного. Груз должностования висит на Анакине, не давая ни вздохнуть, ни подумать о чем-либо.

И тут светлым и счастливым лучом появляется гений зла Палпатин. Он не требует ничего. Он просто говорит: те проповедники, которые заставляют его вести себя правильно, знают только то, что они считают хорошим. Но есть и другая сторона истины.

Совершенно справедливо отмечается в одной из последующих серий, что зло не менее притягательно, чем добро. Все, в сущности, зависит от точки зрения.

Его никто не поучает, не заставляет. Ему предлагают ознакомиться с точкой зрения противной стороны и самому сделать выбор. В свете такой интерпретации перерождения Анакина в черного Дарта Вейдера кажется совершенно неестественным исправление последнего. А его душещипательная сцена примирения с сыном и вовсе отдает дешевой мелодрамой.

Приблизительно таким на данном этапе сплетен и слухов представляется тот морально-философский коктейль, который будет предложен во втором фильме.

Фанатов крайне интересовал вопрос о забавном Jar Jar Binks'e: вернется ли он в новый фильм или же исчезнет как масса прочих существ, которых мы бы и хотели рассмотреть поближе, да не успели. Этому герою Джордж Лукас придавал немало важное значение. С самого начала режиссеру говорили, что Бинкс является лишним в фильме и только портит его общее звучание. Лукас не был с этим согласен и предоставил рассудить сей конфликт зрителям. Но и тут режиссер оказался в заведомом меньшинстве. Несмотря на то, что и после выхода «Призрачной угрозы» добрая половина зрителей фактически отвергла зверушку, Лукас продолжает настаивать на его присутствии в следующем фильме. В новых условиях роль Jar Jar Binks свободно может перерасти по ходу дела в одну из главных. Как мы помним, уже в «Призрачной угрозе» он являлся доверенным лицом королевы, утешал и ободрял ее. Но если в первом фильме Jar Jar Binks был одним из многих сторонников Амидалы, желающих прийти ей на помощь, то во втором фильме количество ее друзей должно резко сократиться из-за Анакина и ее привязанности к нему. Вот тут-то, возможно, будет простор для Jar Jar Binks'a, который понимает ее, что бы ни случилось.

Джордж Лукас хотел создать огромный универсум со своей культурой, обычаями, традициями. Потому столь большое внимание уделено разработке целого ансамбля нарядов для каждого персонажа. Нигде и никто из ведущих дизайнеров не мог представить на строгий суд Лукаса хоть что-нибудь подходящее. Пришлось все со-



здавать самостоятельно. Были закуплены горы аксессуаров, километры разнообразных тканей, длинные свитки ниток. Далеко не всегда даже цвет подходил под то, что хотелось бы видеть на экране. На некоторое время студия превратилась в красильню, мастерскую по созданию и дизайну пуговиц, воротников, поясов. Когда Natalie Portman впервые увидела все это тряпичное величие, то сразу решила, что такой шанс дается один раз в жизни и ни за что его она не уступит. Мало в каком фильме актрисе приходится щеголять в таких диких павлиньих нарядах. Можно спорить, насколько они хороши, но несомненно то, что они практически не повторяются и не имеют аналогов в мировой моде.

Только ленивый не перемывал косточки новой старлетке Catherine Zeta-Jones, дебютировавшей в «Маске Зорро». Со временем звезду превратили в настоящую звезду с крайне агрессивными наклонностями. При оригинальной внешности, далекой от классических канонов красоты и не отвечающей традиционным требованиям голливудской секс-бомбы, юное (а потом изрядно повзрослевшее) дарование смогло стать новым секс-символом, решительно потеснив при этом признанных красавиц киношного Олимпа. И с кем только не была замечена эта неугомонная Шехерезада! Однако ее холодное сердце так никому и не было отдано. Ее первая встреча с Джорджем Лукасом произошла на съемках «Хроники молодого Индианы Джонса». Возможно, именно тогда она пронзила сердце немолодого мэтра настолько, что, по слухам, он даже собирался бросить к ее ногам руку, сердце и все, чем он владеет. При съемках фильма «Призрачная угроза» Лукас вновь повстречался с Catherine Zeta-Jones в Лондоне. Она в это время была занята в фильме с Шоном Коннери в «Entrapment». Возобновившиеся встречи побудили сотрудников журнала для мужчин «For Him Magazine» задать ей прямой вопрос: не собирается ли она, памятуя о некогда существовавшей привязанности ее и Лукаса, появиться во втором фильме «Звездных войн»? На что красавица весело расхохоталась. По ее мнению, в этом фильме для нее нет места, ибо не собираются же ей намекнуть на то, что она может стать усо-

вершенствованной версией Наталии Портман. Актриса призналась, что сама работа с Лукасом очень ей нравится. Но только не «Звездные войны». Но кто же поверит восточной красавице, общеизвестной лгунье Шехерезаде? Ее хождения в Голливуде — настоящий клад для желтой прессы и разделов светской хроники. Дебют в «Маске Зорро» был и началом ее жизненного амплуа вечной разлучницы, которая привлекает мужчин, как свет — бабочек. Она так же привлекательна, как и опасна. На слуху еще скандал, связанный с Антонио Бандерасом, когда он был готов забыть

признанную красавицу (кстати, не без талантов) Мелани Гриффит, но быстро наскучил Catherine. Все говорят в один голос, что она легко привлекает к себе, но не дорожит своими победами. Разбив чужое сердце, она идет дальше, нисколько не заботясь о том, что оставляет позади. И то, что она сейчас часто находится в обществе Майкла Дугласа, который, кстати сказать, поражен тем же недугом, что и персонаж всем хорошо известного детективного сериала Рик Беттина (т. е. повышенной половой активностью), еще не говорит о том, что лукавая красавица не сможет выговорить себе какую-нибудь главную роль во втором фильме. И вместо ожидаемой Портман мы будем лицезреть тугие щеки и мальчишескую фигурку Catherine.

Музыка в фильме имеет немаловажное значение. Джордж Лукас искал человека, который хорошо разбирался бы именно в классической музыке. Решающее влияние на выбор композитора оказали сказанные Спилбергом слова, что Джон Уильямс является чуть не единственным из всех, кто сможет передать атмосферу «Звездных войн». Спилберг и Джон Уильямс хорошо знакомы по опыту создания очень популярного в свое время фильма «Челюсти». Одна из ключевых сцен — бой джедаев — очень долго не давалась, несмотря на то, что и джедаи были хороши, и картина сама по себе очень впечатляющая. Использование хора не спасло положения. Тогда Уильямс внес предложение после каждой реплики делать точку. Это привело к повышенному динамизму музыкального оформления и придало динамизм и эффектность самому поединку. Музыкальное оформление придает всему фильму религиозно-мистическое звучание.

Уже говорилось, что в саге принципиально отвергается идея женщин-джедаев. Однако один мелькнувший чуть ли не на долю секунды женский образ сразу разбудил самую буйную фантазию. Вы сможете увидеть этот персонаж, если еще раз пересмотрите сцену с гонками на

Tatooine. Большинство усмотрели в этом видении Aurra Sing, хорошо известную героиню по ряду книжных проектов, посвященных теме «Звездных войн». Как известно, император Palpatine, опасаясь джедаев, просто истребил их. Так как товарищи по джедайскому цеху не захотели признать Aurra Sing и принять ее в свои ряды, то вполне можно предположить, что именно с ее помощью Палпатину удалось порешить большинство доверчивых до глупости джедаев. С определенной долей вероятности можно считать, что ей уготована роль охотника за наградой. Что-то вроде хорошо известного Boba Fett в юбке. Все мы помним, что Боба Фет являлся самым знаменитым наемным охотником. Он не сыграл сколько-нибудь значительной роли в первоначальной трилогии Лукаса и появился только в самом конце первой половины шестого эпизода (ик!). Там он красовался в кадре на пару с Джаббой Хаттом. Тем не менее, впоследствии Фетт становится одним из центральных персонажей саги (благодаря книгам, комиксам и тому подобной продукции). Вы, например, вполне могли встретиться с ним в игре «Dark Forces» в конце одиннадцатого задания. Он отличается беспрецедентными по своей жестокости методами сражения. Вот кто-то сильно на него похожий может предстать перед ошеломленным зрителем в лице Aurra Sing. Возможно, она сможет летать, подобно Бобе Фету, бросая по ходу своего полета что-то в противников. Справедливость подобного предположения подкрепляется слухами, переходящими в твердую уверенность, что совсем в скором времени выйдет целая серия комиксов, где злодейка покажет себя во всей красе. И кому-то придется здорово пожалеть, что проявили дискриминацию по половому признаку.

Стало известно, что Лукас решил расширять свои владения. Из восемнадцати претендентов на право владения обширными и выгодными земными угодьями в Сан-Франциско лидировал, без всякого сомнения, Лукас. Это даст возможность расширить площади Lucasfilm. Ко всему прочему, планируется строительство нового ранчо Skywalker.

Warrior Princess



ПИТЕР ЮРАСИК

Вот уже 30 лет Питер Юрасик успешно работает в Голливуде. Он снимался в сериалах «Hill Street Blues», «Дорогой Джон», «Beverly Hills Buntz», «Bay City Blues» and «Закон Лос-Анджелеса», а также исполнял эпизодические роли в сериалах «М*А*S*Н», «Такси», «Коломбо», «Перри Мейсон». Он высокопрофессиональный актер: в течение десяти лет он работал на оперной сцене (поклонники уже успели оценить прекрасно поставленный голос и богатство интонаций), получил хореографическую подготовку и несколько лет даже занимался фехтованием.

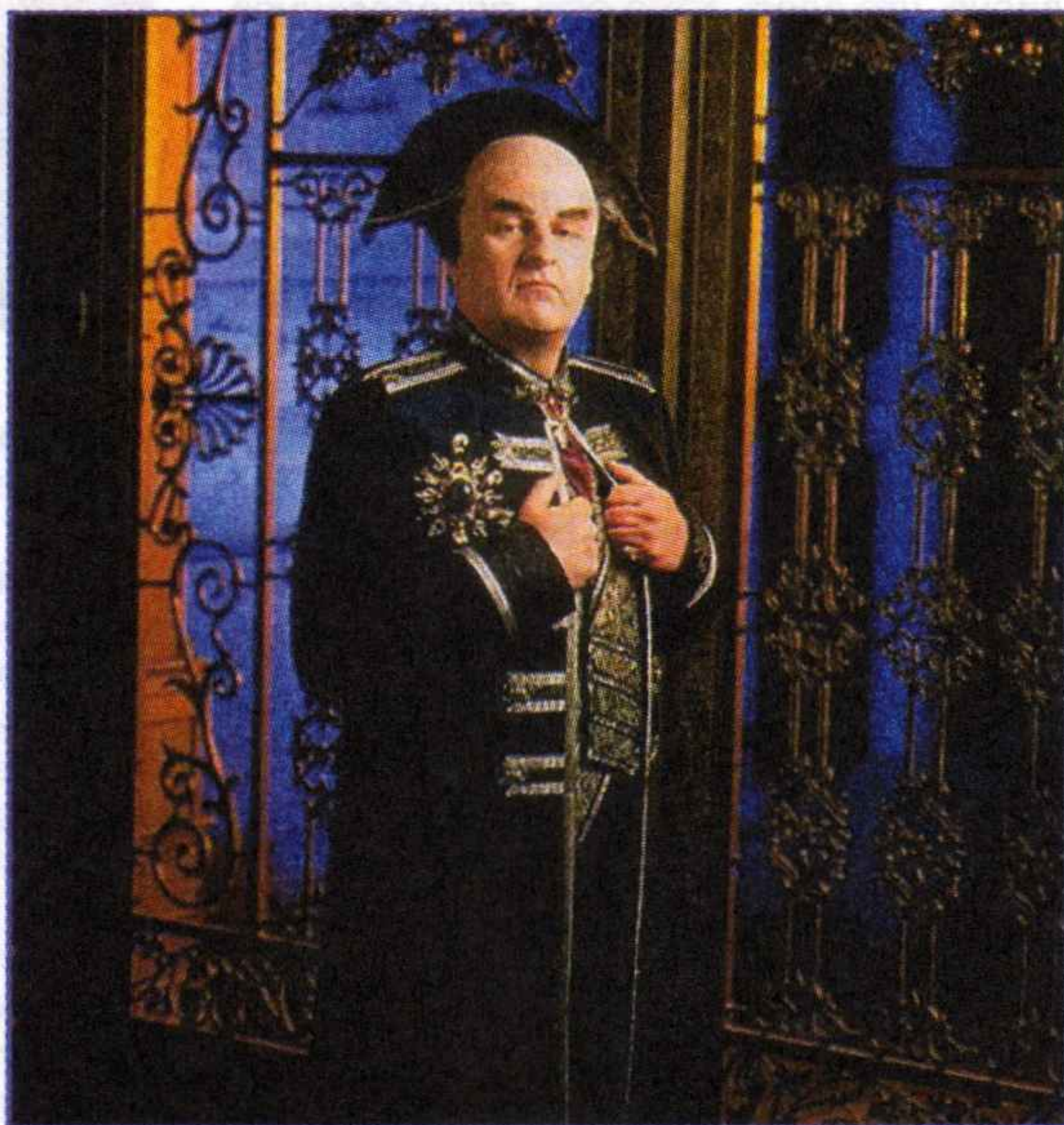
И как актер, и как простой зритель Юрасик искренне восхищается «Вавилоном-5». По его мнению, этот сериал принципиально отличается от всего, что создается на телевидении. Особо много похвал Питер высказывает в адрес Стражинского.

Юрасик: Я по-прежнему поражаюсь тем, что Джо делает со сценариями и персонажами. В начале каждого сезона он говорит нам: «Если вы хотите услышать, что будет происходить с вашим персонажем, я расскажу вам сюжетную арку всего сезона». Я никогда не слушал. Так что я был поражен, когда получал сценарий. Я совершенно искренне могу сказать вам, что бывал безумно удивлен, но то было радостное удивление. Джо не увлекается излишней сентиментальностью, его сценарии не выглядят фальшивыми и надуманными. Он лишь следует за персонажем, всегда оставаясь верным ему.

Я очень редко после прочтения сценария говорю своей жене: «Знаешь, мне действительно очень нравится играть этот персонаж». И я часто говорил ей это во время работы над «Вавилоном-5». Я говорил: «Я хочу сыграть это».

Первая опубликованная книга Питера Юрасика «Дипломатический акт» вызвала большой резонанс, но не столько из-за содержания или стиля автора, сколько из-за узнаваемости многих персонажей этой книги. В особенности это можно сказать про главного героя этой книги – Хармона, в образе которого многие увидели самого Питера. Юрасик не стал отрицать очевидное.

Юрасик: Вся книга рассказывает обо мне как об актере и о тех ощущениях, которые я приобрел во время съемок «Вавилона-5». Однако очень важно понять следующее – это лишь подражание, фантазия на эту тему.



В действительности я удачно женат и живу в каньоне с красавицей-женой, сыном и охотничьим псом. С другой стороны, мой главный герой неудачно женат, живет в каньоне с охотничьим псом. Я очень удачно работаю в телевизионном научно-фантастическом сериале под названием «Вавилон-5». Он же очень неудачно работает над своим сериалом. Сходство в персонажах заставит немного понервничать тех, кто знает меня, – моих друзей, знакомых, коллег, потому что в книге тоже есть красавец-капитан и т. д. Поэтому мне было очень забавно писать эту книгу. Это моя первая попытка написать роман, поэтому я и решил писать о том, что хорошо знаю, а это телевидение.

Надо признать, что благодаря таланту актера и мастерству Стражинского Лондо Моллари превратился в одного из самых интересных персонажей «Вавилона-5». Его судьба состоит из взлетов, падений, неожиданных поворотов... После премьеры фильма TNT «В начале» поклонники пришли к выводу, что сериал во многом посвящен судьбе самого Лондо. Впрочем, и сам Стражинский не скрывает этого.

JMS: Во многом сериал стал историей Лондо и Г'Кара, рассказом об их становлении и перерождении. Мне нравится писать для этих героев.

Как и многие, Питер считает, что Лондо – необыкновенно интересный персонаж. Он не пытается как-то осуждать его, хотя считает, что Лондо придется понести наказание за все его поступки.

Юрасик: Одна из интересных вещей, касающихся актерской игры, – вы не судите свой персонаж. Так что ничего из того, что совершил Лондо, не может показаться мне плохим или неправильным. Я не должен позволять себе этого. Я не могу презирать его, ненавидеть или осуждать, если собираюсь исполнять его роль. Главное здесь вот что: не пытаться судить, а переступить через себя и дать своему персонажу возможность жить собственной жизнью, проявить к нему уважение.

На самом деле я знаю, что мотивация всех его поступков очень проста – любовь к своему народу. Многие актеры лучше меня говорили, что всех актеров ведет любовь. Но и всех персонажей тоже ведет любовь. Лондо прекрасно подходит под это высказывание, мотивы всех его поступков – в любви. Да, он бомбил Нарн тоже из любви. Он использовал масс-драйверы и убил миллионы нарнов из любви, и даже его сделка с Морденом – тоже из любви.

В начале четвертого сезона я не думал, что Лондо сумеет изменить свою судьбу – я полагал, что Джо хочет заставить его заплатить за то, что он сделал. И мне по-прежнему кажется, что ему придется заплатить, но теперь я ощущаю заботу Джо об этом персонаже. Джо действительно любит всех своих героев. Джо хочет, чтобы Лондо изменил свою судьбу. Будет наказание, будет расплата. Но будет и искупление.



Юрасика часто спрашивают, насколько Лондо похож на него самого.

Юрасик: Моя жена всегда твердила, что Лондо – моя копия. И ее слова всегда заставляли меня улыбнуться, но и задуматься. Правда, я постоянно говорил, что между мною и Лондо нет ничего общего. Однако если начистоту, то я восхищаюсь его жадной жизнью и в этом вопросе пытаюсь брать с него пример. Проявления этой любви – и в выпивке, и в увлечении тан-

В октябре в США выходит последняя книга из трилогии о Пси-Корпусе

В сети возобновлен выход журнала «Зонало»

«Сон в сиянии» не получил премию Hugo, уступив «The Truman Show»

Babylonian Productions начинает публикацию сценариев «Вавилон-5» по заказам поклонников сериала

ПАМЯТНЫЕ ДАТЫ

октябрь 1996 – премия Sci-Fi Universe в номинациях «Лучший сериал», «Лучший актер» (Брюс Бокслейтнер), «Лучшая актриса второго плана» (Мира Фурлан), «Лучший актер второго плана» (Питер Юрасик)

октябрь 1996 – премия Space Frontier Foundation за лучший образ будущего
5 октября 1950 – родился Джефф Конвэй (Зак Аллен)

11 октября 1954 – родился Тим Чот (Затрас)

10 октября – родился Джон Вулич

13 октября 1950 – родился Джон Коупленд

19 октября 1998 – возобновление съемок «Крестового похода»

Раздел подготовила Екатерина Воронина
Главный консультант – Андрей Рубин

«Beyond Babylon 5» – www.babylon5.incoma.ru
Российский Фан-клуб «Вавилон 5» – www.b5.ru

Фотографии с официального сайта www.babylon5.com, являются интеллектуальной собственностью (С) и торговой маркой (ТМ) PTN Consortium.

Почтовый адрес «Клуба Вавилон»: 123585, а/я 27.
E-mail: quiz@babylon5.incoma.ru

цовщицами, и в его четырех женах. Я очень долго был убежденным холостяком, так что и в этом мы с ним похожи. Думаю, он больше патриот, нежели я, но я разделяю с ним эту страсть.

Что касается недостатков Лондо, очевидно, что здесь тоже есть определенное сходство: какая-то частичка меня столь же хитра и склонна к интригам, как и Лондо. Если вы в течение 25 лет будете сниматься в телесериалах, то тоже приобретете подобные черты. Так что и это нас объединяет. Он необыкновенно разноплановая личность. В целом, в детстве я хотел бы стать похожим на Лондо, а хотел ли он быть похожим на меня, я могу лишь гадать.

Юрасик бесконечно благодарен тому, что судьба позволила ему сыграть столь яркий и неординарный персонаж.



Юрасик: С точки зрения моей профессии Лондо дал мне такое, о чем мне сложно даже начать говорить. Я люблю играть. Я бы играл ежедневно, если бы мог. И исполнять подобную роль в течение пяти лет – это настоящий подарок судьбы. Лондо бесконечно обогатил меня как актера. Актерская игра – это ремесло, и для того, чтобы получать роли, вы должны играть и должны жить этим. Вам приходится сжиться с персонажем, и вам необходима публика. Вы не можете играть дома и оставаться актером. Дома можно рисовать, писать стихи, дома можно даже петь или играть на музыкальных инструментах, но чтобы быть актером, вам нужно стоять перед публикой. Потому что мы не пишем, мы интерпретируем написанное, и публике интересно познакомиться с нашей интерпретацией. «Вавилон-5» дарил мне публику в течение пяти лет. Боже, что я еще могу сказать?



Как и многих актеров, Питера часто спрашивают, какие сцены были для него наиболее трудными.

Юрасик: Если бы мне задали этот вопрос во время съемок первого сезона, я бы, вероятно, стал говорить о том, что сцены из этого сезона очень сложны. Я мог бы сказать, что пилотный фильм и первый сезон оказались сложными, потому что я пытался почувствовать своего героя. Однако теперь одной из самых сложных сцен я считаю сцены в подземелье с Г'Каром, – они были очень сложные, потому что там сливались воедино совершенно различные эмоции.

Есть еще одна сцена, где я прихожу к нему извиняться и предлагаю выпить («Не отступать, не сдаваться»). Это довольно продолжительная сцена в апартаментах Г'Кара – Лондо тогда сказал, что он впервые очутился в этом помещении. Эта сцена была настоящим вызовом. Она стала еще одним гениальным творением Джо. Он продолжает повышать ставки.

Юрасик признается, что ему почти ни разу не удалось переубедить Стражинского и изменить что-то в сценарии.

Юрасик: Я думаю, что убедить Джо изменить свое мнение – это безумно сложно. Я много снимался на телевидении, работая с различными сценаристами и продюсерами. И мне кажется, что Джо особенно неохотно изменяет свое мне-



ние. Это связано с тем, что у него есть заранее расписанный пятилетний план. Так что, меняя один фрагмент сценария, вы изменяете и всю картину в целом. Поэтому подобные изменения становятся особенно сложными.

Бывали моменты, когда я и Андреас (Г'Кар) обсуждали с ним какую-то сцену, и он переписывал какой-то крошечный кусочек. Но в целом, в отношении мотивации моего персонажа... не думаю, что мне удалось хоть в чем-нибудь убедить его. Вы заходите в его кабинет, рассказываете о своей идее, он выслушивает вас с милой и доброй улыбкой на лице. И говорит, что подумает об этом. А затем не думает. Вы идете работать и вынуждены делать то, что хочет он. Но знаете что? Это хорошо. По крайней мере, он мил с вами и не выгоняет вас. Он позволяет вам высказаться...

С другой стороны, Джо очень внимательно следит за нами в реальной жизни, он знает нас как реальных людей. И, как мне кажется, это отражается на наших ролях. Он вставлял какие-то вещи, которые мне хотелось бы обыграть. Я очень люблю флиртовать и думаю, что он вставил эту черту в Лондо, глядя на меня. Джо знает, что у меня появился сын, и в фильме TNT «В начале» он сделал сцену, когда Лондо рассказывает историю детям. Это было очень мило. Думаю, он следит за тем, что происходит в наших жизнях. Однако ему надо уложить все это в одну мозаику, поэтому приходится быть очень осторожным с каждым небольшим кусочком.

Питер Юрасик и Андреас Кацулас – полные антагонисты на экране и хорошие друзья в реальной жизни.

Юрасик: Во время съемок пилота, первого и второго сезонов мы с Андреасом старались распустить слухи, что мы действительно ненавидим друг друга. И даже несколько раз на съездах мы говорили о том, что не любим друг друга, что крадем друг у друга сцены и т. д. Но истина все-таки выплыла наружу – мы добрые друзья и любим общаться друг с другом. Мы давно знакомы, у нас даже один агент, так что мы проводим вместе все наши деловые переговоры. Мы встретились на прослушиваниях к пилотному фильму и долго говорили о «Вавилоне-5», пока не узнали, что нас обоих приняли.

Центаврианский акцент Лондо, придуманный Питером, сразу произвел неизгладимое впечатление на поклонников. Они часто пытаются узнать, как Юрасик придумал его.

Юрасик: Перед съемками пилотного фильма я только что закончил работу над «Кошкой на раскаленной крыше» в Mark Taper Forum в Лос-Анджелесе. Джим Моррисон – из сериала «Space: Above and Beyond» («Война в космосе») играл там Брику, а я исполнял роль старшего брата

из Мемфиса (штат Теннесси) и очень старательно работал над мемфисским акцентом. И очень гордился, когда люди из Мемфиса подходили ко мне и говорили: «Вы из Теннесси?»

Когда я впервые встретился с Джо Стражинским и Мэри Джо Слейтер (они занимались подбором актеров), я спросил их, как должен разговаривать Лондо. Они сказали: «Ну, он инопланетянин, а мы никогда не встречали центавриан, так что вы можете разговаривать так, как вам понравится». Я решил заставить его говорить с целым сплавом из различных акцентов. Я смешал чешско-венгерский акцент своей бабушки и некоторые элементы трансильванского диалекта, который заметил у персонажа из «A Clockwork Orange».



Моя мантра для вхождения в образ: «Гариболди, мистер Гариболди». Я просто повторял постоянно «Гариболди». И еще мне пришлось добавить особый ритм.

С учетом того, что расписание съемок очень насыщено и обычно работа над сценами начинается в 7 часов утра, грим становится серьезной проблемой для тех актеров, кому приходится значительно изменять свою внешность, – они ведь вынуждены приходить на студию чуть ли не в 4 часа утра. Но Питер философски относится к этой проблеме.

Юрасик: Весь грим занимает примерно два с половиной часа, но это замечательный процесс – вам приходится сидеть, закрыв рот, читать вы тоже не можете. Так приятно помолчать и помедитировать в течение двух часов.

Несмотря на уговоры поклонников, Питер Юрасик считает, что Лондо не следует появляться в «Крестовом походе», разве что эпизодически.

Юрасик: Джо упоминал о возможном появлении Лондо в новом сериале. Но мы оба не уверены, произойдет это или нет. У пятого сезона есть отличная концовка. Да и пора понять одну вещь – пришло время новых историй. Характерный актер живет ради новых персонажей.

КАМЕРА-ОБСКУРА

В 7(22) мы поместили три кадра из фильма и предложили вам прислать свои подписи. Сейчас мы публикуем наиболее удачные, на наш взгляд, варианты:



Иванова: Ну как, Деленн, мои бигуди помогли тебе сделать новую прическу?

Деленн: Да, но только на две недели: потом я их сняла...

Исаева Мария

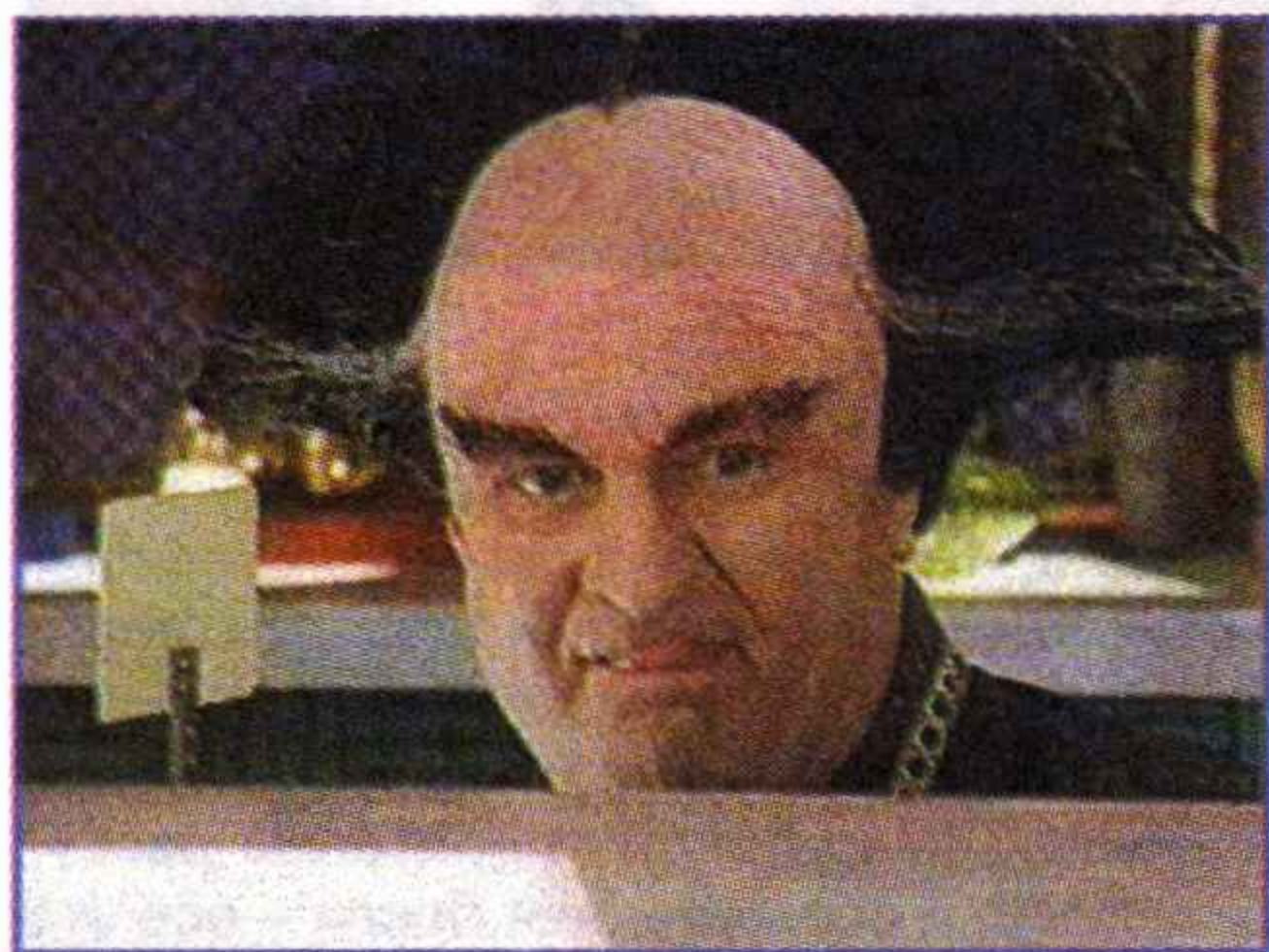
Иванова: Деленн переродилась уже дважды, но на этот раз в первого минбарского пуделя.

Рожнев Иван, Носов Михаил



Шеридан: Знаешь, Деленн, яичница у тебя уже получается, но над пельменями надо поработать.

Дудяков Денис



Лондо: Мечом – убивал, ядом – убивал... Мухобойкой еще не убивал! Г'Кар! Выходи, подлый трус!

Елена Трефилова

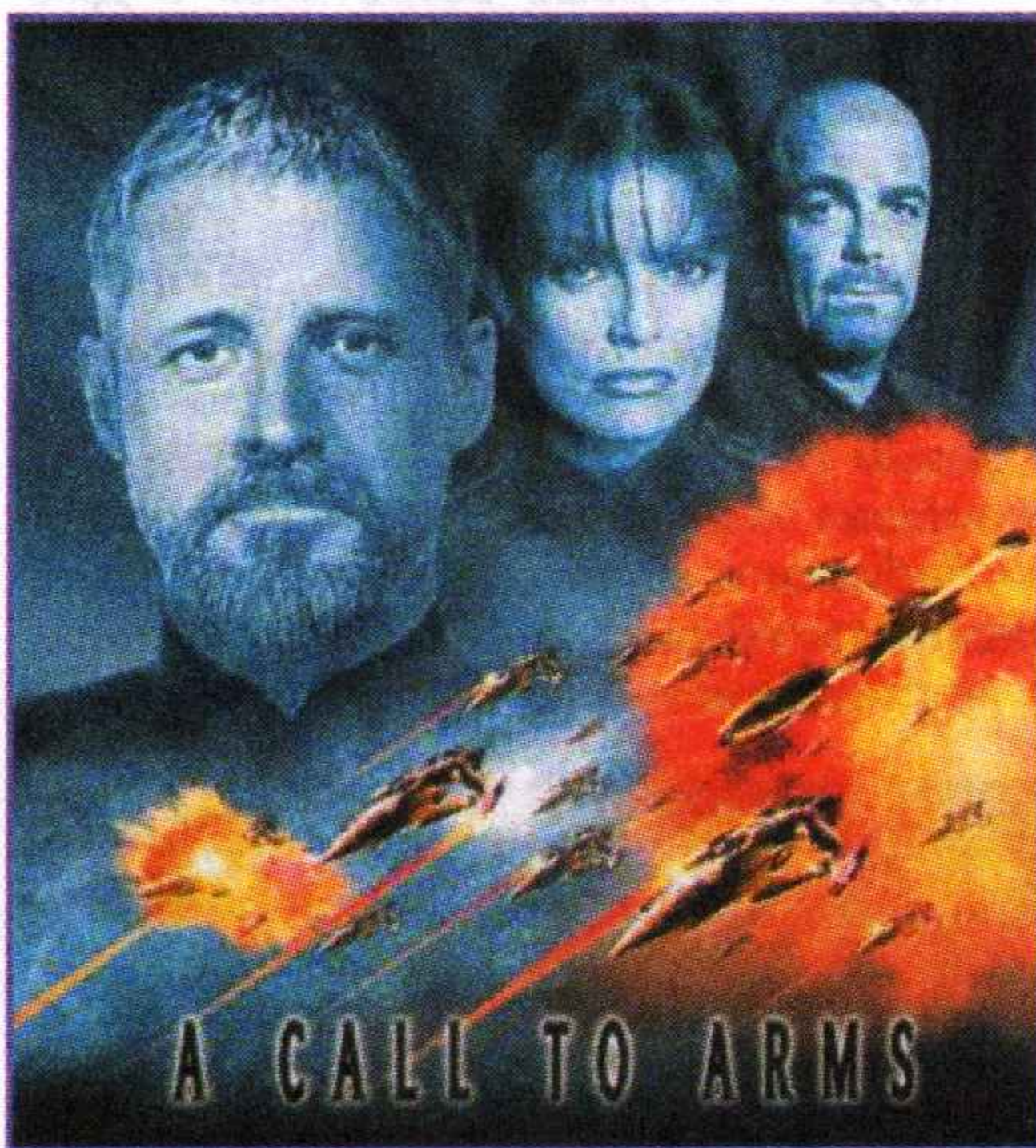
«ПРИЗЫВ К ОРУЖИЮ»

«Призыв к оружию» – видимо, последний фильм, снятый для TNT по мотивам «Вавилона-5». Его можно считать настоящим поворотным пунктом в истории сериала, местом, где встретились его прошлое (сама станция, Шеридан, Гарибальди) и его будущее («Экскалибур», Гален и Дурина). В каком-то смысле создателям фильма удалось сделать невозможное – они смогли объединить совершенно различные стилевые походы, которые были разработаны для «Вавилона-5» и для «Крестового похода». Это относится как к персонажам, очень эффектно оттеняющим особенности друг друга, так и к видеоряду, музыке, спецэффектам. По мнению большинства критиков, «Призыв к оружию» – лучший из четырех фильмов, снятых по заказу TNT, своей цельностью, жестким сюжетом и напряженным ритмом он превосходит даже такой шедевр Стражинского, как «В начале».

Что же отличает «Призыв к оружию»? Прежде всего, этот фильм задумывался Стражинским как вступление к новому сериалу «Крестовый поход», который является в некотором роде продолжением «Вавилона-5», но одновременно совершенно самостоятельным сериалом. Стражинскому не удалось договориться с TNT о создании пилотного фильма (аналогичного «Встречам», где появляются все главные герои и «задается расстановка фигур»), и он решил использовать в качестве пилота последний из оставшихся по контракту фильмов. Поскольку фильм снимался все-таки



по мотивам «Вавилона-5», то его главными героями должны стать персонажи этого сериала, что вполне устраивало Стражинского. Шеридан, который начинает вести себя несколько «иррационально», вечно подозрительный Гарибальди, уже хорошо знакомая американским зрителям рассудительная и саркастичная Локли – все это прекрасный фон для того, чтобы в рамках уже имеющейся системы задать новую, совершенно отличную от прежней ситуацию и выгодно показать персонажей-новичков. Иная визуальная и музыкальная



стистика фильма выгодно подчеркивает нестандартность и самобытность этих героев, а сюжетные ходы дают богатую пищу для размышлений о том, что будет с ними дальше.

Конечно, учитывая комментарии Стражинского к «Крестовому походу», самый большой интерес вызвал загадочный и таинственный техномаг Гален (Питер Вудвард), который является в некотором роде главным действующим лицом в фильме, хотя реально он проводит на экране совсем немного времени. Гален в «Призыве к оружию» – полнейшая загадка. Он немного похож на Коша в первом сезоне «Вавилона-5»: он стоит за всеми событиями, предвидит все, что может произойти, и манипулирует главными героями, подталкивая и направляя их. Однако Стражинский любит преподносить сюрпризы зрителям, и в «Крестовом походе» образ Галена станет несопоставимо более выразительным, неординарным и, самое главное, более человеческим.

Дурина – второй «новичок» во вселенной «Вавилона-5». Как и Гален, это совершенно иной персонаж для этой вселенной с точки зрения стилистики. Дурина – «туннельная крыса», как называл ее сам Стражинский, член Гильдии воров, что сразу вызывает ассоциации с бомжами (или lurkers) на станции. Однако Дурина скорее похожа на «Джеймса Бонда в юбке» (или, точнее, в брюках, поскольку юбки она не носит), она чрезвычайно независима и самобытна, она не вписывается ни в какие стандарты. Актрисе Кэрри Добро удалось с первых же минут завоевать симпатии зрителей, и многие решили, что в «Крестовом походе» она будет их любимым персонажем.

Помимо двух официальных новичков, в фильме есть и третий – им, как ни странно, является Джон Шеридан. В пятом сезоне образ Шеридана, который стал президентом Межзвездного Альянса, во многом потерял свою выразительность и энергич-

ность. Многие поклонники даже решили, что Стражинский потерял интерес к своему герою и поэтому на первый план в этом сезоне вышли такие персонажи как Лондо, Гарибальди, Лита, Бестер. Но в «Призыве к оружию» к нам словно возвращается Шеридан, которого все мы знали, – но одновременно с этим он совершенно другой. Возможно, многие даже не сразу его узнают: действие фильма происходит через 5 лет после пятого сезона, и у Шеридана седые короткие волосы и седая борода. Он уже давно свыкся со своей ролью президента Альянса, но здесь он получает возможность вспомнить молодость и вновь принять участие в сражении в качестве командира корабля. Несмотря на определенную усталость, которая ощущается в каждом его движении, он бодр и энергичен, переполнен жадой жизни и по-прежнему непредсказуем. Это тот самый Шеридан, которого все мы любим и которым восхищаемся, но при этом он уже находится на совершенно ином уровне, обладает иным жизненным опытом... В общем, сразу возникает мысль о том, что Стражинский слишком рано решил попрощаться со столь любимым поклонниками персонажем.

Во время просмотра фильма полностью отсутствует ощущение, что «это мы уже видели», наоборот – неожиданности подстерегают на каждом шагу. Это относится даже к давно ставшим привычными зонам перехода: здесь зритель впервые видит новую, улучшенную графику. Новая зона отличается от старой прежде всего динамизмом, что можно сказать и обо всем фильме: он напоминает сжатую пружину, которая резко распрямляется в финале. Вообще надо признать, что финальные кадры (хотя о них было известно очень давно, поскольку Стражинский много раз рассказывал, чему будет посвящен «Крестовый поход») производят очень сильное впечатление. Возможно, в первую очередь благодаря музыкальному сопровождению. Многие поклонники в сети были недовольны тем, что продюсеры решили сменить композитора и заменили полюбившегося всем Кристофера Франке никому не известным Ивеном Ченом. Но Чену удалось подобрать очень удачную музыку, чтобы выразить отчаяние и ощущение полного бессилия и неотвратимости рока, которые овладели Шериданом и командой «Экскалибура».

Фильм «Призыв к оружию» отмечен еще одной особенностью – незадолго до его премьеры в США вышла книга по фильму, написанная знаменитым писателем-фантастом Робертом Шекли.

Мы советуем всем воспользоваться уникальной возможностью, которую предоставляет нам СП «Варус-Видео», и обязательно посмотреть фильм «Призыв к оружию».

НАША ПОЧТА

Не могли бы вы в своей рубрике вкратце рассказать о событиях пятого сезона?

По мере показа сериала на ТВ-6 мы обязательно будем размещать на диске подробные сведения об эпизодах пятого сезона.

Как стать членом «Клуба-Вавилон»?

Если вы хотите вступить в клуб, напишите по адресу: 123 585, а/я 27, Трефиловой Елене. Вам обязательно ответят. Если же вы живете в Москве, то можете просто приехать на одну из встреч членов клуба, которые проходят по воскресеньям во Дворце пионеров на Воробьевых горах.

Расскажите об актере Джошуа Коксе. Где и когда он родился?

Кокс тщательно скрывает свой возраст (по мнению многих, ему 30 лет). Достоверно известно лишь то, что он начал сниматься в 1986 году. Родился Кокс в Нью-Йорке. В свободное время он очень любит заниматься виндсерфингом, сноубордом и другими экстремальными видами спорта. Еще он любит играть на гитаре и даже хотел бы создать свою группу.

Больше всего во время работы над «Вавилоном-5» Коксу понравились съемки эпизода «Вживание» и фильма «Река душ». По его словам, в фильме он чуть ли не впервые получил возможность выйти из надоевшей ему командной рубки и прогуляться по станции.

Анализ серий – очень нужная вещь, эту рубрику необходимо вести...

В 7-м номере как-то местами очень сжато идет анализ эпизодов, можно бы и побольше.

Анализ эпизодов публиковался в журнале в сокращенном виде, что вызвало справедливые нарекания, поэтому мы решили выкладывать его на диск полностью, без сокращений. Мы приносим извинения тем читателям, которые приобрели журнал без диска, но в обозримом будущем мы планируем поместить на диск полный архив всех текстов, связанных с нашей рубрикой.

Вот уже в двух номерах подряд вы вместо моей любимой рубрики «Вавилон-5» печатаете прямо маразм какой-то в виде разбора некоторых серий... Не буду говорить за всех, но у меня есть своя голова на плечах и в ней достаточно мозгов, чтобы проанализировать любую серию самостоятельно. «Вавилон-5» тем к себе и привлекает, что заставляет задуматься не только на тему «будет ли Мария тужиться?».

«Вавилон-5» действительно хорош тем, что заставляет задуматься над теми вопросами, которые там поднимаются, причем возможных интерпретаций существует довольно много. Прежде всего мы хотели донести до поклонников интерпретацию самого автора, поскольку он очень много времени проводит в сети, общаясь с поклонниками и отвечая на их вопросы. Кроме того, иногда в процессе обсуждения рождаются нестандартные гипотезы и версии, которые многим интересны. Публикацией комментариев к эпизодам (которые, кстати, в большинстве своем являются лишь мнением «простых зрителей», а потому не только не претендуют на истину в последней инстанции, но даже на охват всего эпизода) мы хотим не столько дать ответы на возможные вопросы, сколько спровоцировать дискуссию, вызвать желание высказать свое мнение. Если во время просмотра того или иного эпизода у вас возникают собственные идеи, если вы не согласны с какими-то уже опубликованными выводами и замечаниями, пишите нам – впредь мы будем размещать подобные письма в рубрике «Наше Зокало».

Я также поклонник «Вавилона-5», но этот сериал уже закончился, зачем ждать его повтора, если все серии уже изучены наизусть? Зачем писать про «Вавилон-5», когда он уже стал давно забытой классикой и не тянет за собой продолжения?

Вы нас несказанно удивили: из вашего письма складывается ощущение, что сериал был снят лет 30 тому назад и неоднократно показывался в России. Но это совсем не так – в США премьерный показ пятого сезона «Вавилона-5» закончился лишь в ноябре прошлого года, а в России он даже не начинался. Премьера последнего фильма TNT «Призыв к оружию» состоялась в январе этого года (СП «Варус-Видео» выпускает в сентябре кассету с этим фильмом), а премьерный показ первых эпизодов «Крестового похода», являющегося продолжением «Вавилона-5», начался только в июне этого года (причем пока только в США).

«КЛУБ-ВАВИЛОН» ПРИГЛАШАЕТ

Клуб-Вавилон назначает новое место встречи любителей фантастики: «Вавилон-5», «Star Wars», «Star Trek» и другие – во Дворце пионеров на Воробьевых горах. Встречи проводятся по воскресеньям в 16.00, центральный вход, 3 этаж, отдел астрономии.

ИТОГИ 3-го ТУРА КОНКУРСА

Задание этого тура оказалось довольно сложным в первую очередь из-за Талии Винтерс (первый-второй сезоны) и Рыцаря Земли (он появился только в одном эпизоде первого сезона – «И небо, полное звезд»). Кто-то решил, что это Инквизитор, многим показалось, что на фотографии были изображены глаза Джона Шеридана... Вот ответы:

- А – Альфред Бестер
- Б – Г'Кар
- В – Второй Рыцарь
- Г – брат Тео
- Д – На'Тот
- Е – Лондо Моллари («Война без конца»)
- Ж – Деленн до перерождения
- З – Лориен
- И – Талия Винтерс
- К – Деленн после перерождения

Абсолютно правильный ответ дала только **Семенова Наталия** (г. Москва).

Она получает книгу Катрин Дреннен «Грезить в Городе Печалей» (о жизни Синклера на Минбаре) и 5 баллов в общий зачет конкурса. Призеры – **Гинина Екатерина, Чистякова Оксана и Ivanova** (к сожалению, настоящие имя и фамилия указаны не были) – получают книгу «Место действия: «Вавилон-5» и 3 балла в зачет конкурса. Поздравляем!

ЗАДАНИЕ

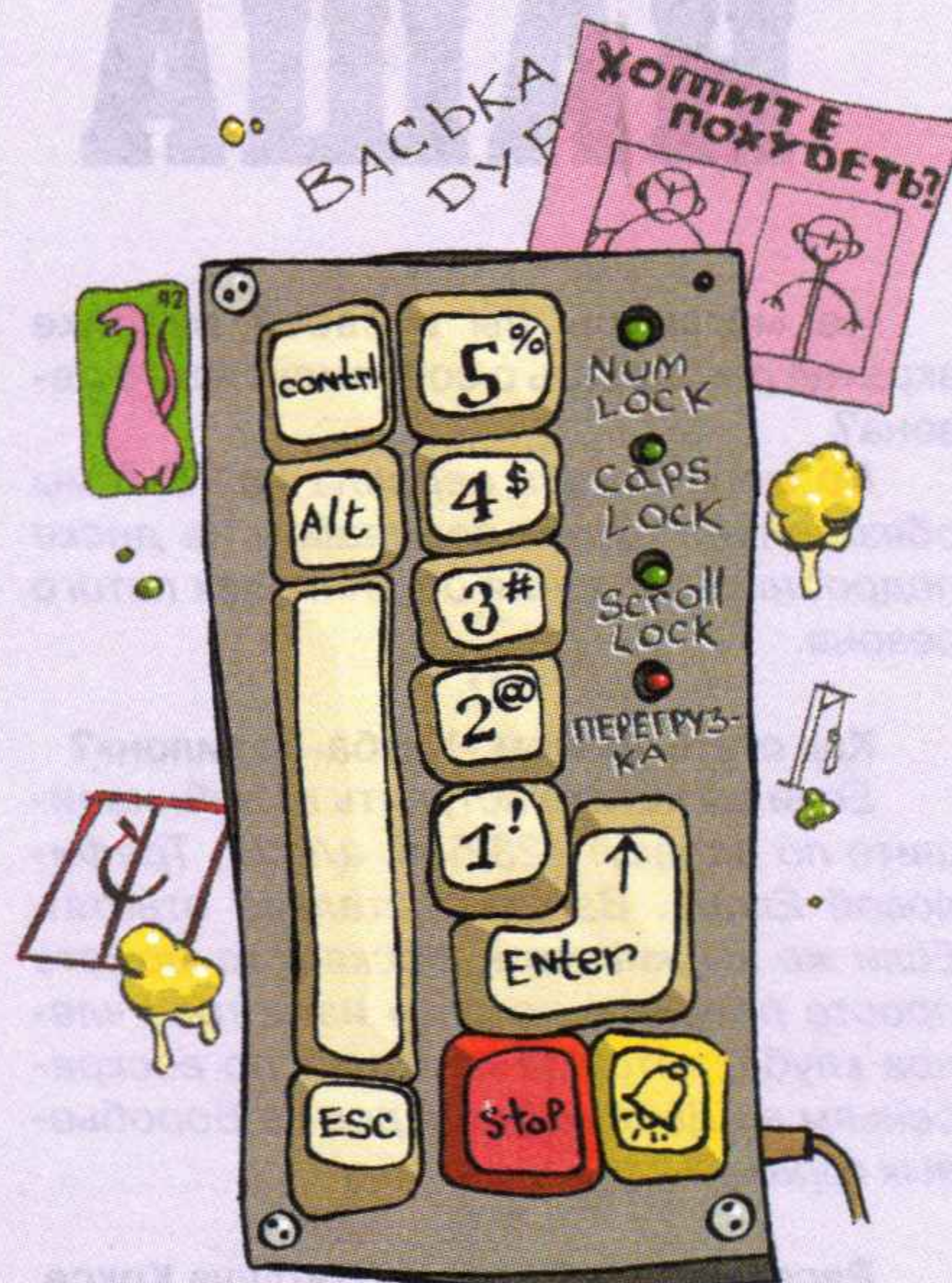
4-го ТУРА КОНКУРСА

Мы предлагаем всем знатокам «Вавилона-5» новое задание. Теперь вам придется определить, что именно изображено на картинке, и написать нам об этом (желательно как можно подробнее: что это за предмет, каково его назначение, кому он принадлежит). Эпизоды, в которых появлялись изображенные предметы, указывать не обязательно.

Мы по-прежнему ждем ваших писем в редакцию по адресу: 109316, Волгоградский проспект, 2, оф. 510, «Игромания» с пометкой «Вавилон-5». Ответы принимаются до 1 января, результаты конкурса будут опубликованы в февральском номере журнала за следующий год.

★ ★ ★

★ ★ ★



★ ★ ★

Программист к офицеру:



- Тут все водители, а я программист...
- У вас в анкете записано: машина-ЭВМ.

Гарри Каспаров наконец-то выиграл у компьютера и с двумя очками и тремя жизнями перешел на следующий уровень.

Разбойному нападению сотрудников фирмы «Майкрософт» подверглась штаб-квартира компании «Sun». Хулиганы вышибли в здании все двери и взамен установили окна.

Вы идете правильной дорогой, если:

- ваша мать, глядя теленовости, называет правительство «ламеры мастдайные»;
- в действиях правительства вас больше всего возмутило то, что они опошили хорошее слово «дефолт»;
- вы регулярно ложитесь спать в 9 часов. Утра, разумеется;
- на вопрос вашей знакомой «Куда бы нам сегодня пойти?» вы называете адрес заинтересовавшего вас сайта, и ваша знакомая не удивляется, ибо именно это она и имела в виду;
- сумма денег является для вас абстрактным набором цифр, пока вы не прикинете, сколько памяти на нее можно купить;
- падение курса рубля волнует вас намного меньше, чем падение числа посетителей на вашей страничке;
- вы не успеваете отвечать на всю приходящую почту, однако, обнаружив, что свежей почты нет, сильно огорчаетесь;
- если вам случается заболеть, вы передвигаете свою кровать к столу с компьютером, чтобы можно было читать почту лежа;
- вы полагаете, что бумажная почта – это е-мэйл, распечатанный на принтере;
- вы удивлены, почему до сих пор не налажен выпуск водонепроницаемых компьютеров, с которыми можно мыться;
- если по телевизору показывают включенный компьютер, вы пытаетесь на глаз определить, какая операционная система на нем установлена, причем это занимает вас гораздо больше, чем телепередача;
- если вы читали «Войну и мир», то не можете понять, чем так впечатлила Андрея Болконского заставка виндов на Аустерлице;
- вы можете выразить сколь угодно сложную мысль при помощи слов «sux», «rulez», «баг» и «фича»;
- вы считаете, что единицами скорости являются мегагерц и cps, веса – мегабайт, а длины – минута;
- вас огорчило, что вы соответствуете не всем вышеперечисленным пунктам.

Ведущий разработчик компьютерных развлечений фирма Microsoft анонсировала выход новой игры Microsoft Install.

Игра относится к популярному жанру Real-time Strategy. Поддерживается как однопользовательский, так и многопользовательский режимы работы. Особой попу-

лярностью пользуется именно сетевой вариант игры, в котором играющим предоставляется возможность установить Windows на компьютер соперника. Играть можно по модему (2 человека), по прямому соединению (2 человека), по протоколу IPX (до 8 человек) и по Интернету (количество играющих не ограничено). Уже действует игровой сервер www.microsoft.com, на который обращаются более 2000 геймеров в день.

Правила игры чрезвычайно просты: выигрывает тот участник, который быстрее всех установит Windows на компьютер соперника с минимальным числом перезагрузок (как правило, это занимает не более 2 дней). В процессе игры ведется счетчик перезагрузок и счетчик зависаний. При достижении одним из них значения 1000 миссия считается автоматически проигранной. В случае одновременного завершения процесса инсталляции двумя игроками им предоставляется дополнительная миссия – Reinstall Windows.

При старте игры указывается уровень сложности – количество компонент Windows, которое берется установить игрок.

Важный фактор, способный ускорить распространение этой замечательной игры, – невысокие системные требования.

Для успешного функционирования программе требуется какой-нибудь процессор, хотя бы немного оперативной памяти и около 200 мегабайт дискового пространства у себя и на винчестере соперника.

Хотя фирма Microsoft опровергла слухи о содержащихся в программе cheat-кодах, в Сети уже были замечены несколько читеров, использующих при игре минимальный вариант установки Windows.

В ближайшем будущем вышеупомянутая фирма обещает порадовать своих фанов продолжением данного хита – Install Windows 2000, где будут добавлены несколько новых сценариев зависания, новые уникальные виды ошибок, а также редактор уровней, позволяющий игроку самому создавать миссии, составлять ошибки и т. п. Скриншоты будущей версии можно посмотреть на сайте компании. Покажите своим врагам, на что Вы способны! Установите Windows всему миру!

По материалам
<http://www.anekdots.ru>
<http://ambar.overlink.ru>
fido7.pvt.exler.filtered
fido7.ru.anekdot



Друзья, рады приветствовать вас после жаркого лета, во время пока еще теплой и красивой, но все более увядающей осени. Поток ваших писем ошеломителен – и приятен! Значит, о нас помнят. Стараемся находить в ваших посланиях то, что интересно не только конкретному автору письма, но и большинству читателей. Не забываем и про сугубо индивидуальные просьбы-вопросы (подтверждение тому – наши публикации). При этом не можем не отметить массовую тягу читателя к спору насчет статей «Игромания» о телесериалах.

Наша цель – отнюдь не разжигание страстей по поводу любви или ненависти к «Вавилону-5» или «Секретным материалам». Уверяем вас, что любителей и первого сериала, и второго, и «Star Wars» хватает, даже с избытком. Есть, конечно же, и противники. Вкусы-то у людей разные... Но тут уж давайте будем терпимыми друг к другу, помня, что «Игроманию» читает очень много людей, и очень многие из этих многих просят сохранить эти рубрики, а то и еще больше расширить. Могли бы подкрепить эти слова цитатами из писем, но вы, наши уважаемые читатели, наверняка и так поверите нам, как говорится, на слово. Хотя кое-какое подтверждение этому слову вы найдете чуть ниже.

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

Hi There everybody! Игроманы всех времен и народов! Если вам не безразличны все StarCraft'ы, NFSIII, X-Wing... то пишите мне и еще раз ПИШИТЕ. Мне 14 лет. Прошел много игр, знаю к ним море паролей, кодов.

117437, г. Москва, ул. Акад. Арцимовича, д. 8, кв. 138. **(Имя законспирировано.)**

Я – Костя (GODzilla, или просто GOD). Я прошел много игр, большинство из которых – квесты и 3D-actions. Люблю ходить во всякие комп-клубы. У меня есть коды почти ко всем играм... Пишите все (пол не имеет значения), и я с радостью отвечу. Все, кому 12–15 лет и кто такой же игроман, как и я. Гарантия – 100 %.

103062, г. Москва, ул. Чаплыгина, д. 1-а, кв. 20. **GOD'y.**

Здравствуйтесь, игроманы. Обожают игры? Тогда пишите мне. Я тоже их люблю, особенно квесты. Еще люблю фильм Star Wars: Episode 1 – The Phantom Menace. Мне 10 лет. Могу помочь с кодами, прохождениями и т. п. Короче, пишите все.

Удмуртская республика, г. Ижевск, ул. Воровского, д. 119-а, кв. 6. **Коренбаев Вячеслав.**

Я хотел бы переписываться со всеми, кто обожает квесты и стратегии. Мне 14 лет, а зовут меня Андрей. Пишите, отвечу всем.

129338, г. Москва, ул. Вешних вод, д. 2, корп. 5, кв. 109. **Андрей.**

Меня зовут Саша, мне 13 лет. Люблю квесты и стратегии. Прошел Dune 2000, StarCraft, Commandos 1 и 2 и т. д. Знаю не-

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



за ограбление
почтового дилижанса

\$250



мало кодов, а для StarCraft – очень много. Пишите, отвечу на 99 %, а остальное – за деньги.

P. S. Шутка. Все – бесплатно.

129338, г. Москва, ул. Вешних вод, д. 2, корп. 5, кв. 45. **Фальков Саша.**

Хочу найти друга по переписке. Меня зовут **Денис**, мне 12 лет. Люблю разные игры. Могу поделиться кодами и солюшками.

141551, Московская обл., Солнечногорский р-н, п. Андреевка, д. 22, кв. 21.

Hallo, Братва и Сестренки! Как жизнь? Это снова я – Барон из г. Ростов-на-Дону!

Кто еще со мной не знаком, давайте знакомиться. Мне 17 лет. Обожаю игры всех (или почти всех) жанров, особенно 3D-action. Кто не прочь поубивать время за «компом», хватайте ручки, рвите бумагу и – вперед... Да, еще я улетаю от гр. «Агата Кристи» – если таковые тоже имеются, то присоединяйтесь к остальным, будет чем поделиться.

344048, г. Ростов-на-Дону, ул. Кржижановского, д. 75. **Антон Шнайдер.**

Хотел бы переписываться со всеми игроманами всех возрастов. Мне 16 лет, люблю RTS, Quest, RPG, Wargame, 3D-action и др. Поклонник сериала «Вавилон-5».

662340, Красноярский край, п. Балахта, ул. Комсомольская, д. 15-а, кв. 2. **Дмитрий Толокин.**

Hi, игроманы и игроманки, а также любители стратегических игр! Если вам нравятся такие игры, как Heroes of Might & Magic, пишите, отвечу 100 %. Могу помочь с кодами.

Архангельская обл., г. Мирный, ул. Дзержинского, д. 6, кв. 57. **Дмитрий (Professor).**

Меня зовут Антон. Ник – Raider. Мне 14 лет, играю во ВСЕ игры, кроме квестов, но больше всего люблю стратегии (ВСЕ) и RPG. Я фанат «Вавилона-5» и «Старкрафта». Буду рад переписываться с со ВСЕМИ!!! (Особенно с игроманками.) Отвечу всем на все 100 %.

Raider, kon@pokachi.wsnet.ru

Меня зовут Илья. Мой ник – Dark Angel. Мне 12 лет. Больше всего люблю стратегии, космические симуляторы и RPG. Я фанат «Вавилона-5» и X-com. Буду рад переписываться с со ВСЕМИ!!! Отвечу всем на все 100 %.

Dark, dark_angel_magic@chat.ru

Хочу переписываться с фанатами игр «StarCraft», «Brood War», «Аллоды» и «Аллоды 2» любого пола и возраста. Я – Александр Норин, 11 лет. Умираю без общения. Откликнитесь, игроманы! Напишите хоть строчку по адресу: 614000, г. Пермь, ул. Осинская, д. 12, кв. 38. **Норину Александру.**

Мне 15 лет, зовут Артур. Я хотел бы переписываться с игроманами и игроманками. Мои любимые игры: Kingpin, Sin, Blood-2, X-Files, Half-Life, Unreal Tournament.

452950, Башкортостан, г. Нефтекамск, ул. Социалистическая, д. 91, корп. 2, кв. 35. **Артур Сакаев.**

Привет всем, кто любит общаться и играть в компьютерные игры. Я прошел более 500 игр на PC и PS. Больше всего мне нравятся квесты. Знаю много кодов к играм. Особенно буду рад письму от красивой и умной девушки. Пишите все, кому не лень занести руку с ручкой над бумагой, по адресу:

680054, г. Хабаровск, ул. Тихоокеанская, д. 191, кв. 65. **Алексу (Spiker).**

Мне 14 лет, зовут меня Зуй. Я увлекаюсь квестами, RPG и гонками. Очень хочу переписываться с людьми, которые достаточно развиты не только для игры на компьютере, но и для переписки на умные темы! Ответ гарантирован!

140160, Московская обл., г. Жуковский, ул. Дугина, д. 18, кв. 12. **Зуй.**

Здорово, «Игромания» и вся прогрессивная молодежь, которая ее читает! Сам я играю в квесты и любые другие хорошие иг-

ры, к которым относятся Half-Life, Trespasser, Worms Armageddon, Carmageddon 2, Mech Warrior 3, Grand Theft Auto, C&C Tiberian Sun, Dungeon Keeper 2, «Аллоды 2». Прошел целую кучу игр, не пренебрегаю кодами, которых знаю миллионы, т. к. обладаю базой данных DLH. Пишите! Отвечу всем на 1000 %.

129515, ул. Академика Королева, д. 4, корп. 1, кв. 15. **Алексей.**

Фанат! Наша сила в единстве! Напиши, и ты получишь то, чего, быть может, тебе не хватает – понимания.

350062, г. Краснодар, ул. Герцена, д. 194, кв. 50. **Юрий Лизвинский.**

Привет, игроманы и игроманки! Меня зовут Лёня, мне 11 лет. Люблю стратегии и вошел во вкус к 3D-action. Обожаю X-Files. Пишите, отвечу 100 %.

353410, Краснодарский край, г. Анапа, ул. Крепостная, д. 2, кв. 1. **Маяк. (Видимо, он же – Леонид Болотников).**

Здравствуй, меня зовут Эльф. Мне 14 лет. Я люблю квесты, ролевые игры, X-Files и книги в стиле Fantasy. Если вы хотите со мной переписываться, то пишите, не стесняйтесь. (Эльфийская раса вас не забудет!)

196158, г. Санкт-Петербург, ул. Звездная, д. 9, корп. 1, кв. 331. **Эльф Оркович.**

Привет всем, меня зовут Димон, мне 12 лет. Я обожаю все жанры игр на PC. Моя любимая игра – X-Files (мой любимый сериал – тоже). Знаю немало кодов и солюшенов. Пишите все, кто знает, что такое PC и кто в восторге от него. Так что пишите все, кто разделяет мои интересы. Отвечу – 1001 %.

127599, г. Москва, ул. Маршала Федоренко, д. 4, корп. 1, кв. 94. **Фиалкин Дмитрий.**

Привет, фанаты и фанатки «X-files». Мы – две классные девчонки. **Кэт и Станя.** Нам по 13 лет. Хотим переписываться с фанатами «X-files».

113519, г. Москва, ул. Красного Маяка, д. 4, корп. 2, кв. 121. **Станя.**

А также 113252, г. Москва, ул. Днепропетровская, д. 5/4, кв. 216. **Без подписи (видимо, Кэт).**

Фанатки и фанаты, вылезайте из берлоги скукоты и одиночества! Отзовитесь, ведь в нашей необъятной стране вас так много! Неужели у вас не найдется немного времени, чтобы наскрести строчку-другую? Не жалеите своих сил! Мы нужны друг другу! Разве не классно организовывать всевозможные движения, чтобы X-Files взобрались на самый пик популярности? Давайте будем обсуждать идеи, поэтому штурмуйте мой почтовый ящик по адресу: 198215, г. Санкт-Петербург, пр-кт Народного Ополчения, д. 97, кв. 20. **Ларе.**

Все, кому слово «Вавилон-5» небезразлично, пишите мне. Отвечу всем, слово телепата.

353120, Краснодарский край, Выселковский р-н, поселок Бейсуг, ул. Близнюкова, д. 4. **Альфреду Бестеру.**

Хочу найти друзей по переписке (и по Вавилону, и по фантастике) за пределами Московской области.

113545 г. Москва, ул. Подольских курсантов д. 12, к. 1, кв. 417. **Борису.**

Меня зовут Таня. Сама я являюсь фанатом «Star Wars» и хотела бы переписываться с теми, кто любит этот замечательный фильм и его героев. Если у кого-то имеется новая информация о «Star Wars» или вы хотите узнать новости, пишите. У меня есть что спросить и что рассказать. Отвечу обязательно.

02152, Украина, г. Киев, ул. Березняковская, д. 30-а, кв. 62. **Тане.**

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

Что лучше: купить сразу «навороченный» компьютер или сначала слабый, а потом его апгрейдить? Что дешевле?

Гроб и Могила из Владивостока

Ответ на ваш вопрос отчасти содержится в самом вопросе: дешевле, конечно же, будет второй вариант. Но будет ли он лучше первого? С одной стороны, вы имеете свободу выбора – что добавить в свою машину, что убрать. Проблема, однако, в том, что в ряде случаев компьютер из разряда «слабых» может быть усовершенствован лишь посредством его коренной модернизации, включая замену материнской платы и процессора, а это уже немалые деньги. Поэтому наш совет таков: покупая компьютер, заранее обговорите со специалистами, можно ли потом будет сделать апгрейд и до какой стадии. Эксперты, как правило, не обманывают на тот счет, не является ли конкретная модель компьютера «тупиковой», т. е. не подлежащей дальнейшему усовершенствованию без ее коренной переделки.

Тем не менее, не стоит забывать, что прогресс не стоит на месте. Модернизация, особенно слабой машины, обходится дороже, т. к. старые запчасти практически ничего не стоят. Правильный путь – покупка наиболее современной машины, доступной по цене, с наилучшим монитором, т. к. он служит дольше всех остальных компонентов, и модернизация ее по мере необходимости. При покупке можно сэкономить, например, на объеме оперативной памяти (но не меньше разумного минимума – 32-64 Мб) или на звуковой подсистеме (плата + колонки, которую можно купить отдельно позже.)

Недавно мы купили лицензионную игру «Тунгусский синдром» от компании «Амбер». При переходе на следующую миссию игра виснет. Перед этим мы купили другой коробочный продукт все той же «Амбер» – здесь игра вообще не пошла. А пиратские игры типа Fallout 2, Unreal и др. на моем PC

идут. Может, у меня с компьютером что-то не то?

Павел Семенов из Москвы

У каждой фирмы-издателя есть официальная «горячая линия» поддержки. Вероятно, имеет смысл туда обратиться, и вам, скорее всего, дадут дельный совет либо же заменят диск в том случае, если он дефектный.

Недавно вышел набор миссий для GTA под названием GTA London'69. Не могли бы вы написать о ней?

Козлов Саша из Мурманска

Игра довольно старая, к тому же, на наш взгляд, практически ничем не отличается от оригинального GTA, за исключением новых карт.

Не могу понять, что случилось с моим компьютером. После установки Direct 6.1 при запуске любой игры с диска выходит сообщение: «Beta Direct Draw Expired. Please Update». Виноват в этом DirectX 6.1 или нет?

Озеров Алексей из Москвы

Скорее всего, вы поставили неофициальную бета-версию драйверов DirectX. На нашем диске вы найдете последнюю версию данной библиотеки драйверов. Также есть вероятность, что у вас стоят бета-драйверы видеокарты. Скачайте обновление с сайта производителя либо, опять же, поставьте DirectX.

Какой процессор лучше выбрать для современных игр: Pentium III или AMD K7?

А. Беляев из республики Марий-Эл

Pentium III, однозначно. А вот Athlon и Pentium III будут протестированы в одном из ближайших номеров журнала.

Почему на демонстрационном диске уже с января перестали появляться видеоролики из игр, находящихся в разработке?

Иван Рожнев из г. Пушкино

Большинство наших читателей предпочитают побольше демоверсий. Посему мы выкладываем только наиболее интересные, на наш взгляд, ролики. А таковых пока не наблюдается.

1. Существует ли способ написать лично автору конкретной статьи, если его электронный адрес не указан?

2. Как создаются файлы *.cur и *.ico?

3. Есть ли Year 2000 test для Win'95?

Алексей Фокин из Екатеринбурга

1. Да, конечно. Отсылайте письмо на editor@igromania.ru, но в письме укажите, для кого оно предназначено.

2. С помощью специальных, в т. ч. бесплатных или условно-бесплатных утилит. Наш арт-директор рекомендует для

этих целей ICON EASEL 98, помещенную на компакт к августовскому номеру.

3. Да, и много. Один из них (System Analyzer) был помещен на CD-приложении к сентябрьскому номеру журнала.

В очередной раз сделал апгрейд, в результате чего получил P III-450, video ASUS V 3800, 32 Mb Riva TNT2 AGP. Что необходимо сделать для того, чтобы, к примеру, игра Quake II шла как на 3Dfx, поскольку видеокарта довольно дорогая, и можно было бы купить дешевую AGP Video и «Монстра»?

Сам я вижу два варианта действий: нужно купить новую версию игры, в которой можно было бы в меню выбрать тип видеокарты;

необходимо подключить OPEN GL для ASUS V 3800.

Если проходит второй вариант, то где можно взять OPEN GL для ASUS V 3800 (если по Интернету, то какой адрес?). Если же все мои варианты не подходят, то, пожалуйста, объясните, как быть?

Семья Борзенко из Псковской области

На TNT/TNT2 Quake II идет весьма неплохо. Поддержка OpenGL включена в драйвер видеоплаты. Для того чтобы включить поддержку 3D-ускорителя, достаточно в настройках игры выбрать в качестве драйвера Default OpenGL.

В одном из следующих журналов на демонстрационном диске советую записать ЭМУЛЯТОР 3Dfx (в И-нете много людей спрашивают, где его найти) и записать программу «Говорящая мышь» v 5.0. Объясняю, для чего: с начала нового учебного года нужно много будет читать, но с этой программой можно просто послушать произведение, которое может оказаться не под силу ученику. И в рубрике «Интернет» («Вооружаемся») вставить несколько адресов сайтов, откуда можно скачать эти произведения (их очень много).

Sasha *@ppp.delfa.net**

Эмулятор 3Dfx – ни что иное, как милая шутка группы кодеров, выпущенная в свет 1 апреля 1998 года. Год спустя программка дошла и до редакции «Страны игр», в результате они выложили ее на диск, подшутив таким образом над всеми своими читателями-пользователями. Чипсет 3Dfx, равно как и любой другой аппаратный ускоритель, невозможно эмулировать по причине большой нагрузки на CPU.

Программку выложим на один из следующих дисков. И на будущее: не могли бы вы указывать название программ на английском языке?

Сейчас я на пороге покупки РС. Будучи вынужденным держаться в строгих «рамках», я выбрал P II-233 с 64 Mb. Но мне посоветовали найти слегка подержанный компьютер с большими характеристиками. Как мне поступить? Сильно ли сказывается

двухгодичный срок работы на его производительности?

Юрий Лизвинский, г. Краснодар

Срок службы на производительности не сказывается, а любой Celeron работает заведомо быстрее PII-233. Да и стоит дешевле.

У меня на данный момент Celeron 300A, 64 Mb RAM, 36x CD-ROM и видеокарта ASUS V3000 (VRAM 4 Mb). Я знаю, что пора делать апгрейд своего компа, но что конкретно менять? Если я поменяю свою видеокарту на более мощную, например, на RIVA TNT 2, это будет правильно или нет? Или уж дождаться Voodoo4 и NV 10?

Илья Герасимов, г. Кривой Рог

Уважаемый Илья, а кто это вас убедил, что вам необходимо делать upgrade? На машинах подобной конфигурации отлично запускаются почти все современные игры. Вот память до 128 Mb доставить можно. И сменить видеокарту. Какую именно ставить – решайте сами, но, как известно, «лучше синица в руках, чем журавль в облаках». Купите карту не слабее nVIDIA Riva TNT или Voodoo3: ждать выхода заявленных чипсетов можно долго. И уж вовсе никто не гарантирует, что сразу после выхода очередной карты производитель не анонсирует еще более «крутую» железяку, затем следующую, и так до бесконечности. А вот «разогнать» машину вам стоит попробовать. Обратитесь к друзьям или почитайте материалы по «разгону» в Интернет.

Пожалуйста, не могли бы вы подсказать Интернет-адрес FASA Corporation или указывать сайт, где можно найти книги серии BattleTech на оригинальном языке?

Дмитрий «RAVEN» Толокин, п. Балахта Красноярского края

Адрес FASA Corporation в Интернет – <http://www.fasa.com/>. Если вы интересуетесь вселенной BattleTech, загляните на <http://den.nsai.com/links.html> – неплохая подборка линков по этой тематике. Вопрос о книгах более сложный. Он регулируется законодательством об авторском праве, и официальных сайтов с текстами книг по BattleTech нет. Но вы всегда можете заказать нужные книги в on-line магазине, например, на Amazon.com.

Почему вы сократили количество демо на диске? Что, у вас места мало? Покупаю я, значит, №8'99 с диском, и что? Всего 10 (!!!) демо. А ведь в каком-то номере вы обрадовали всех новостью, что будете выкладывать целых 20 демо (что в два раза больше). А если всё-таки из-за места, то лучше уберите половину полезных программ и прохождений, чем «резать» игры!

Александр Алексеев, г. С-Петербург

Уважаемый Александр. Демки тоже бывают разные по размеру. И выходят не то что бы по графику, а как бог на душу положит. Бывают месяцы, когда появляются всего две-три демоверсии. И не наша в том вина. Мы же всячески стараемся класть на диск все самое интересное, при этом соблюдая авторские права издателей и уважая их волю.

Я хожу иногда по компьютерным магазинам. А так как я «чайник», то не понимаю, что мне советуют. Например: C1/6,3/ATX/и пр. Не могли бы вы написать всё на человеческом языке?

Гроб и Могила, г. Владивосток

Объясним на примере. Возьмем самую сложную запись, где указаны все характеристики компьютера: P-II 300 / 4P2I + AGP / 128 Mb RAM / 8,5 HDD / i740 4mb / 1.44 Fdd / CD 32x / SB16.

P-II 300 – марка процессора и его тактовая частота.

4P2I + AGP – сведения о количестве слотов под платы расширений на материнской плате. В данном случае на «маме» будет 4 PCI слота, 2 ISA слота и AGP слот.

128 Mb RAM – количество оперативной памяти.

8,5 HDD – объем жесткого диск. Иногда указывается его PIO MODE, например, UDMA.

i740 4mb – видеокарта и объем установленной на ней памяти.

1.44 Fdd – дисковод.

CD 32x – привод чтения компакт-дисков и его скоростные характеристики.

SB16 – аудиокарта.

Это чуть ли не самый полный вариант. Как правило, некоторые параметры опускаются.

РАЗНОЕ

Мои вам приветствия.

1. Первое, что я вам хочу сказать, так это то, что вы нехорошие люди, ибо нехорошим словом обозвали DW:N и великого Терри Пратчета (о котором, как я понял, вы и малейшего понятия не имеете). Начнем с того, что Терри Пратчет – это писатель, написавший серию книг Disc World, по которым и были сделаны все три игры.

2. Продолжим тем, что DW:N – вполне хороший квест, ибо я сомневаюсь, что вы назовете хоть один квест (из выходивших в последнее время), который был бы лучше, ой как сомневаюсь.

3. Насчет тупых задач, где все решается методом тыка (кто-то тыкает, а кто-то думает). А в каком квесте иначе? Ну, кроме тех, что в текстовом режиме, конечно, без графики, а в остальных можно и методом тыка. IF, конечно, были хороши... да только я сомневаюсь, что сейчас хоть одна компания выпустит Interactive Fiction. (А может быть, ваш IF на двух дисках с воксельной графикой?)

4. Кстати, графика в DW:N весьма и весьма, ну а если она у вас на П-200 тор-

мозит, то у вас, видимо, 16 Мб оперативки, а может, это только вы?

5. Насчет текстов в стиле комиксов: опять же, скажите, где они лучше... это вообще... Ну а сюжет... ежели вы его не поняли, так что же поделывать, надо развивать свои умственные способности.

6. И в довершение всего, чтоб мне никто не тыкал, что я «неофит»: в квесты я играю со времен «Спектрума», родного, игривал еще в такие вещи, как Zork, Power Gem, Ice Temple и др.

7. А со времен появления графических квестов DW:N – один из лучших... не согласны? Назовите лучшие...

Всего хорошего...

F-X B the Vampire Hunter,
***@hotmail.com

Так вот, уважаемый... как вас там? Ixbt? QuestGuru? Более всего меня интересует вопрос, каким же словом мы – очевидно, Николай II, поскольку под review подписывался один человек – обозвали Terry Pratchett'a? Из чего видно, что мы не имеем ни малейшего понятия о том, кто он такой, – тоже интересно, но уже меньше.

2. Продолжение сильное. Оттого, что хорошие квесты не выходили уже с год, «Дискворлд» лучше не становится. Я не стал бы вам напоминать о степенях свежести осетрины, но что такое «вполне хороший»?

3. В хорошем квесте иначе. В Grim Fandango, в Sanitarium. Дело даже не в том, что их нельзя пройти перебором. Просто делать это неудобно и делать этого не хочется. Игра должна удерживать внимание игрока, заставлять его думать над происходящим, а унылые переходы от одной очевидности к другой не становятся менее унылыми от сопровождающих их потоков юмора. Да, кстати: сколько займет у вас прохождение методом тыка в 6-м или 7-м «Ларри»?

В пунктах 4 и 5 вы откровенно нахамили. Почему бы вам не сменить ваше etc на имя и фамилию или хотя бы номер аськи? Сказали бы все в лицо в режиме реального времени, уточнили бы детали... А графику, обратите внимание, никто не ругал. А тормозить она тормозила – на 32, кажется, или на 64.

6. Собственно, неофит – это не оскорбление. Ни в коей мере.

7. Не согласен. Называть не буду.

А вообще, конечно, DW:N – лучший квест. Еще «Нива» ездит быстрее всех, а K6 работает с плавающей точкой так, что PII только высовывает язык и тяжело дышит, оставив всякую надежду нагнать...

К. Инин

НЕМНОГО ОБ ИСКУССТВЕ

Барометром настроения коллектива является главред. Обычно он куда-то носится, что-то делает и постоянно жаждет нового сыра, желательно с дырками. «Сыром» зовутся статьи. «Сыр с дырками» – интересная статья; как правило, в срок не сдается. Когда все идет своим чередом,

не сильно выбиваясь из графика, главред попыхивает трубкой, выпуская ароматные клубы дыма, и время от времени изрекает: «Где сыр-р-р?», что свидетельствует о его хорошем расположении духа.

Иногда к главреду приходит художник и начинает рассказывать что-то, судя по жестам, чрезвычайно интересное. Главред обычно отмалчивается, лишь временами философски интересуясь количеством планируемых и сданных работ в этот номер. После чего художник обычно удаляется в дальнюю комнату, прихватив с собой пачку зарубежной литературы, и начинает рассматривать картинки, на все вопросы отвечая: «Не видите?! Я занят! Работаю...» После часового затворничества настроение художника поднимается до небывалых высот и он в очередной раз пытается дорисовать портреты выпускающего и Кэт, которые категорически против того, чтобы их нарисовали. Когда он работает – никто не видит. Но картинки в номере появляются гораздо исправнее, нежели все статьи.

Вот и сегодня художник приоткрыл дверь в редакторскую и застыл на пороге, сосредоточенно пережевывая зубочистку. Потом, сфокусировав взор на арт-директоре, он изрек: «Нет, Витя! Это тебе не лицей изобразительных искусств!» Все взоры присутствующих обратились в угол, где находится верстальный агрегат «Очень Больших Размеров», в глазах же арт-директора читался немой вопрос: «Чего-чего?!» «Ну как же! – бросил Кузьмичев, как бы продолжая поднятую ранее дискуссию. – Вот у читателей зарубежной прессы руки растут как надо, а у наших что, по локоть?» Всех знакомых и незнакомых личностей Кузьмичев делил на две большие группы: тех, которые нарисовали в свой жизни ребенка, домик и дерево, и тех, которые карандаш в руках никогда не держали. У последних, по мнению Кузьмичева, руки растут только до локтя.

– Вон в Sega Power и PC Gamer читатели каждый месяц присылают кучу своих картинок. А у нас?

– Данька, ну менталитет у нас такой!

– Да причем здесь менталитет! Сам ведь знаю, что ничем мы ни хуже буржуев. И где?

– Дань... ну это же не совсем по тематике журнала.

– Да какая, трам-пам-пам, тематика! Неужели никто из наших читателей не умеет рисовать?!

– Умеют...

– Ну и где?

Кузьмичев страдальчески поморщился и пошел дальше изучать журналы. А мы призадумались. И пришли к выводу: а действительно, почему никто из вас не шлет картинок? Ведь это же здорово! Рисовать, творить, писать... Это же свобода мысли и действия, выражение себя. Так зачем таить? Мы бы только порадовались, если бы вы прислали в редакцию рисунок или рассказ. А Кузьмичев – тот в особенности.



КОМПЬЮТЕРЫ

на базе процессоров Intel Pentium® II, Intel Pentium® - III, Intel Celeron®, AMD K6-II, IBM 6x86MX

www.kitcom.ru



КОМПЬЮТЕР

КИТ-SUPER

НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА

Intel Pentium III

ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ И ЛЮБИТЕЛЕЙ



По результатам тестовых испытаний ПК КИТ-SUPER занял:

1-е место - журнал "Подводная лодка" № 8 1999г.

2-е место - журнал "PC MAGAZINE"/RE № 5 1999г.

Комплектующие, периферия, оргтехника.

- В компьютерах КИТ решена проблема 2000 года.
- Покупатели получают дисконтную карту КИТ - скидка 2%.

СЕРВИСНЫЙ ЦЕНТР КИТ

- Модернизация и ремонт любых ПК.
 - Покупка и продажа б/у комплектующих.
 - "Горячая линия" техподдержки.
- Тел.: 152-4749, 152-4841.

NEW!

КИТ SUPER - PENTIUM III

PENTIUM III-450/64Mb SD/8,4Gb

16Mb Riva TNT/CD 48/Creative Live!...

790

PENTIUM III-500/64Mb SD/10,1 Gb

16Mb Riva TNT/CD 48/Creative Live!...

865

КИТОША - IBM 6x86 300

16Mb/3,2 Mb/1,44/1Mb PCI.....

235

КИТ MAX - Celeron-333A

16Mb/3,2Gb/1,44/1Mb.....

280

КИТ MAX - PENTIUM II-350

32Mb SD/6,4Gb/1,44/8Mb

CD 40/5B 16.....

555

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
САЛОНЫ

КИТ

работаем без
выходных и
перерывов на обед

ст. М. ВДНХ, пр-т Мира, ВВЦ, пав. 19 (ГДИВЦ), тел.: 181-3539, 181-3895.

ст. М. Аэропорт, Ленинградский пр-т, 56/2, м-н "Парад Электроники", тел.: 152-4841, 152-4749.

ст. М. Савеловская, Компьютерный центр "САВЕЛОВСКИЙ", м-н D-26, тел.: 784-7235, 784-7259.

ст. М. Тушинская, проезд Стратонавтов, 9, тел.: 491-8310.

ст. М. Пражская, ул. Кировоградская, ТЦ "Электронный рай", м-н 2В 19, тел.: 389-4427.

Оптовый отдел тел. 284-2950.

Для организаций и корпоративных заказчиков тел.: 284-2861, 284-2862.

Итоги конкурса по игре «Провинциальный игрок»

С некоторым опозданием подводим итоги конкурса, опубликованного в майском номере «Игромании». На все вопросы правильно ответили восемь читателей.

Правильные ответы:

1. к ростовщику-грабителю
2. затяжной полет
3. Артур Билли
4. Князь Козюля
5. сутенеры
6. водка, пиво
7. кости
8. 500 баксов
9. Лелик
10. «Криминальное чтиво»

Список победителей:

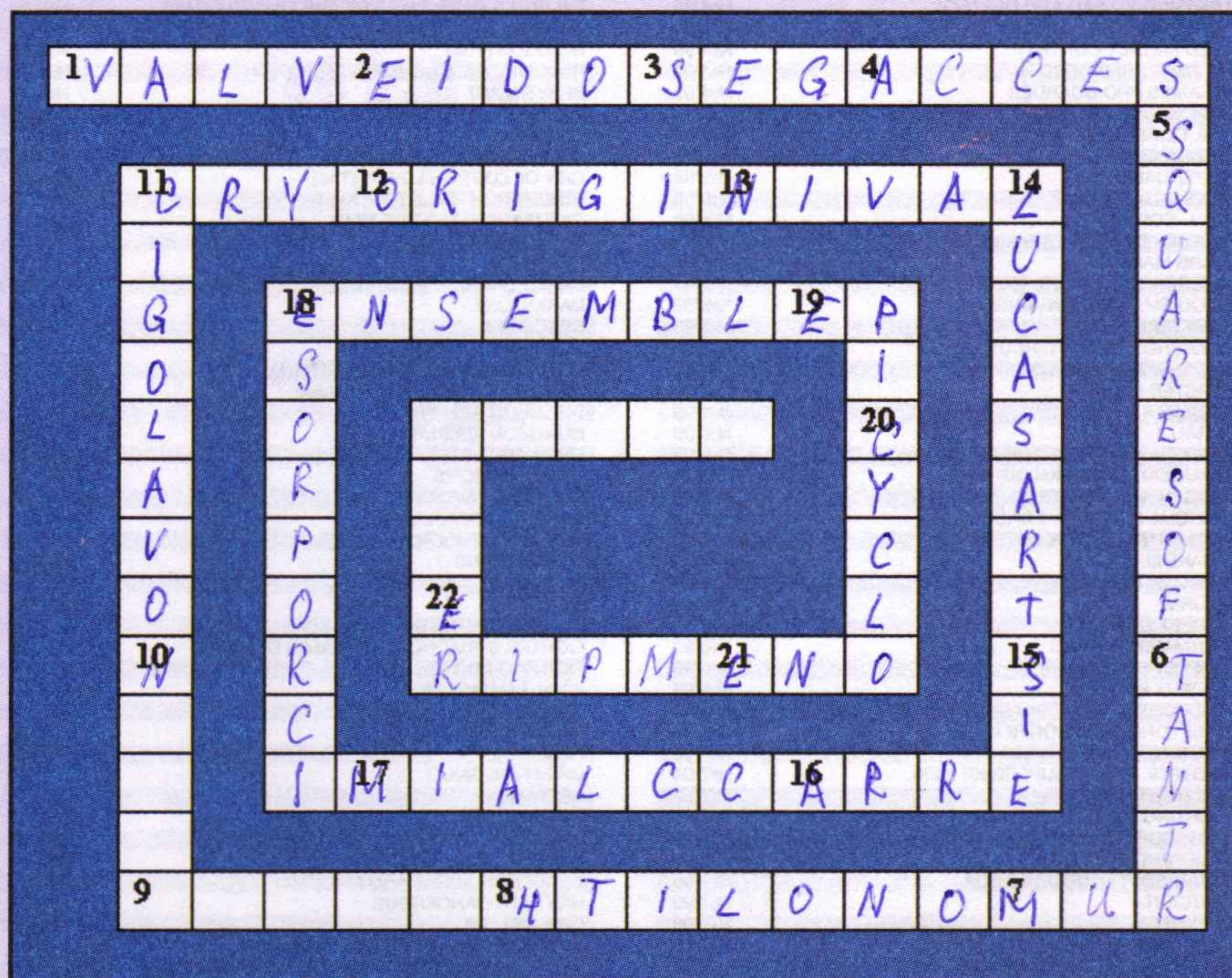
1. Волошин Дмитрий Юрьевич, г. Владивосток
2. Туманов Кирилл Вячеславович, г. Мытищи Московской обл.
3. Обанин Виктор Александрович, Алтайский край, г. Яровое
4. Дроздов Александр Владимирович, Московская обл., г. Раменское
5. Шакеров Марат Исмаилович, г. Москва
6. Одинцов Алексей Владимирович, г. Москва
7. Емельянов Владимир Васильевич, г. Набережные Челны
8. Будыкин Владимир Алексеевич, г. Москва

Первые три победителя из списка получают коробки с играми:

Волошин Д. Ю. – «Дон Капоне»,
Туманов К. В. – «Шизариум»,
Обанин В. А. – «Sin: Wages of Sin».
Остальные получают трехмесячную подписку на журнал «Игромания» с диском.

Поздравляем!

ЧАЙНВОРД



Кто сделал?

Впишите названия фирм издателей или разработчиков следующих игр:

1. Half-Life
2. Commandos Behind Enemy Lines
3. Sonic the Hedgehog
4. Links LS 1999
5. Final Fantasy 7
6. Descent 3
7. Blood 2
8. Beast Wars
9. Retaliator
10. Delta Force
11. Dreams to Reality
12. Ultima Online
13. Rage of Mages
14. Grim Fandango
15. Quest for Glory 5
16. Turok 2
17. X-Com 3 Apocalypse
18. Age of Empires
19. Unreal
20. Uprising
21. Stars! 2
22. Space Dude

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (с декабря 1999 г. по февраль 2000 г.) или на шесть месяцев (с декабря 1999 г. по май 2000 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 3 декабря**. Требуется, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. 40702810200010000045 в Отделении № 1 АКБ «Металлинвестбанк», корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 6 месяцев (декабрь – май)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 6 декабря** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293.

Демодиск

MACHINES	№4'99
MECHWARRIOR 3	№4'99
RAILROAD TYCOON II	№4'99
SLAVE ZERO	№4'99
SPORTS CAR GT	№4'99
TANKTICS	№4'99
TOMB RAIDER III	№4'99
UPRISING 2: LEAD AND DESTROY	№4'99
WARZONE 2100	№4'99
WILD METAL COUNTRY	№4'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X GAMES PRO BOARDER	№4'99
APACHE-HAVOC	№5'99
EVIL CORE: THE FALLEN CITIES	№5'99
CORSAIRS	№5'99
EXPENDABLE	№5'99
GROMADA	№5'99
HELL-COPTER	№5'99
HEROES OF MIGHT & MAGIC III	№5'99
MARS MANIACS	№5'99
RAILROAD TYCOON II: THE SECOND CENTURE	№5'99
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99
SHATTERED LIGHT	№5'99
STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER	№5'99
TOMB RAIDER II GOLD	№5'99
TWISTED MIND	№5'99
ULTIMATE 8 BALL	№5'99
V-RALLY	№5'99
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№6'99
GUARDIAN OF DARKNESS (THE)	№6'99
HIDDEN & DANGEROUS	№6'99
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	№6'99
PUMA STREET SOCCER	№6'99
QUAKE III: ARENA	№6'99
SHADOW COMPANY	№6'99
STORM	№6'99
STREET WARS	№6'99
SUBMARINE TITANS	№6'99
TRIPLE PLAY 2000	№6'99
TROPHY BASS 3D	№6'99
WARZONE 2100	№6'99
X-BEYOND THE FRONTIER	№6'99
BREAKNECK	№7'99
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	№7'99
F22 LIGHTING 3	№7'99
FIGHTING STEEL	№7'99
HELL-COPTER	№7'99
INDEPENDENCE WAR	№7'99
MICROSOFT PANDORA'S BOX	№7'99
OUTCAST	№7'99
RE-VOLT	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№7'99
WARHAMMER 40,000: RITES OF WAR	№7'99
X-BEYOND THE FRONTIER	№7'99
ARCADE POOL 2	№8'99
DRAGON'S ISLAND	№8'99
FORCE 21	№8'99
JANE'S FLEET COMMAND	№8'99
PANZER GENERAL 3D: ASSAULT	№8'99
SEED	№8'99
SEVEN KINGDOMS II	№8'99
SHADOMAN	№8'99
SINISTAR: UNLEASHED	№8'99
SYSTEM SHOCK 2	№8'99
B-HUNTER	№9'99
BATTLEZONE II	№9'99
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№9'99
CUTTHROATS: TERROR	№9'99
GP500	№9'99
HOT CHIX 'N' GEAR STIX	№9'99
MICROSOFT NFL FEVER 2000	№9'99
MIDTOWN MADNESS	№9'99
MIG ALLEY	№9'99
PRINCE OF PERSIA 3D	№9'99
REVENANT	№9'99
SEPTERRA CORE	№9'99

Журнал

ACE VENTURA	№11'98
ALIEN EARTH	№5'98
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98
BALDUR'S GATE	№3'99
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	№6'99
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99
BLOBJOB (The)	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99
BRAVEHEART	№9'99
CAESAR 3	№12'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5'98
CITY OF LOST CHILDREN (The)	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99
COLIN MCRAE RALLY	№1'99
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97
DARKSTONE	№9'99
DESCENT 3	№9'99
DISCWORLD: NOIR	№9'99
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99
DUNGEON KEEPER	№3'97
DUNGEON KEEPER 2	№7, 8'99
ENEMY INFESTATION	№12'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99
FALLOUT 2	№1'99
FIFA 99	№1'99
FIFTH ELEMENT (THE)	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98
FINAL FANTASY VII	№5'99
FLY!	№9'99
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GRIM FANDANGO	№12'98
GROMADA	№6'99
GT RACING '97	№3'97
HALF-LIFE	№1'99
HEAVY GEAR 2	№8'99
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99
IMPERIALISM	№6'98
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INTERSTATE '76	№1'97
JAGGED ALLIANCE	№8'99
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE III	№5'99
LBA 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97
LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL !!!	№1'99
LIATH	№3'99
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MALKARI	№6'99
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC VII	№7, 8'99
MORPHEUS	№12'98
MOTO RACER	№1'97
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED 2	№1'97

NEED FOR SPEED 2 [SPS]	№1'97
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY	№1'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
OUTCAST	№8'99
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6'98
OVERBLOOD [SPS]	№1'97
PANZER GENERAL 2	№3'97
POPULOUS: THE BEGINNING	№1'99
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
RAILROAD TYCOON II	№1'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№5'98
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99
RESIDENT EVIL 2	№4'99
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99
SIN	№1'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99
STARCRAFT	№5'98
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOM	№4'99
TEST DRIVE 5	№1'99
TEST DRIVE OFF-ROAD 2	№1'99
THEME HOSPITAL	№1'97
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOMB RAIDER III	№4'99
TOTAL AIR WAR	№12'98
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99
TRESPASSER	№12'98
U.F.O.s	№5'98
WAR INC.	№3'97
WARHAMMER 40K: RITES OF WAR	№9'99
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98
WARZONE 2100	№5'99
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98
WILD ARMS [SPS]	№1'97
WILD METAL COUNTRY	№6'99
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2	№9'99
БРАТЯ ПИЛОТЫ	№5'98
БРАТЯ ПИЛОТЫ 2	№1'99
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА	№1'99
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛ. В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98
ШЕСТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ	№1'99
ШИЗАРИУМ	№5'99

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

☐ на 3 месяца (декабрь — февраль включительно) — 90 руб.

☐ на 6 месяцев (декабрь — май включительно) — 180 руб.

☐ на 3 месяца (декабрь — февраль включительно) с CD-ROM — 165 руб.

☐ на 6 месяцев (декабрь — май включительно) с CD-ROM — 330 руб.

Фамилия, имя, отчество _____

Точный адрес: индекс _____

область (край, район) _____

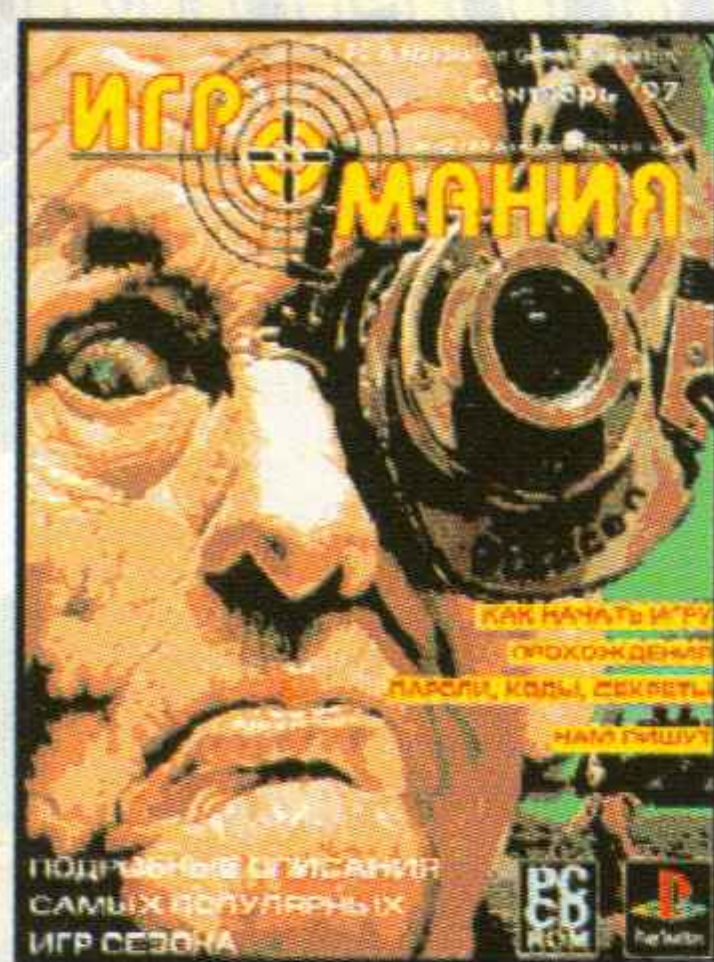
город _____

улица _____

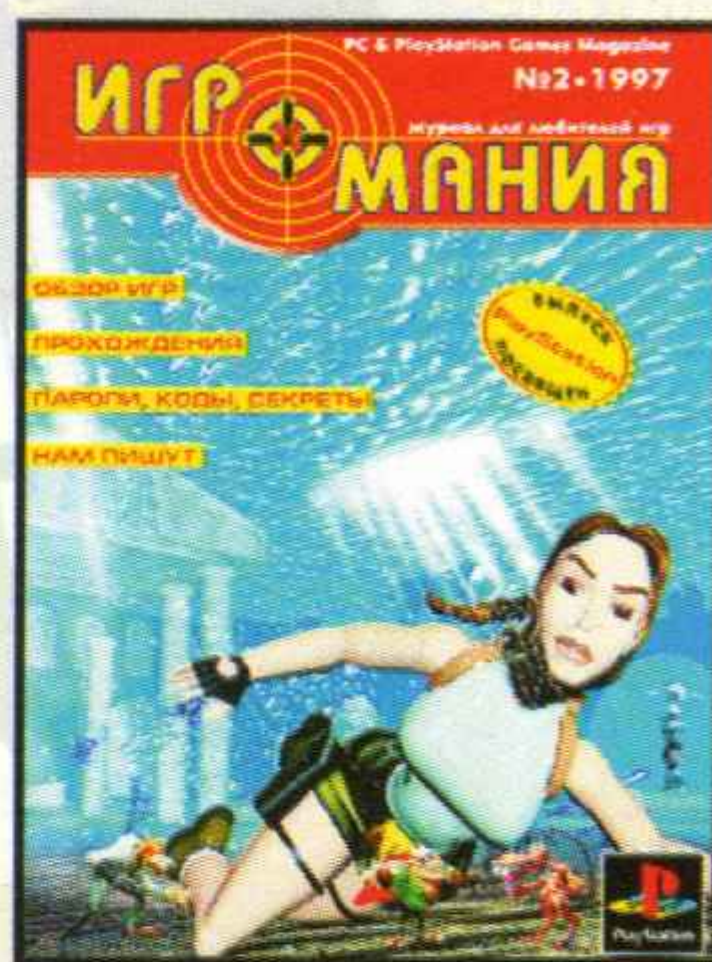
дом/квартира _____

Без квитанции об оплате недействителен!

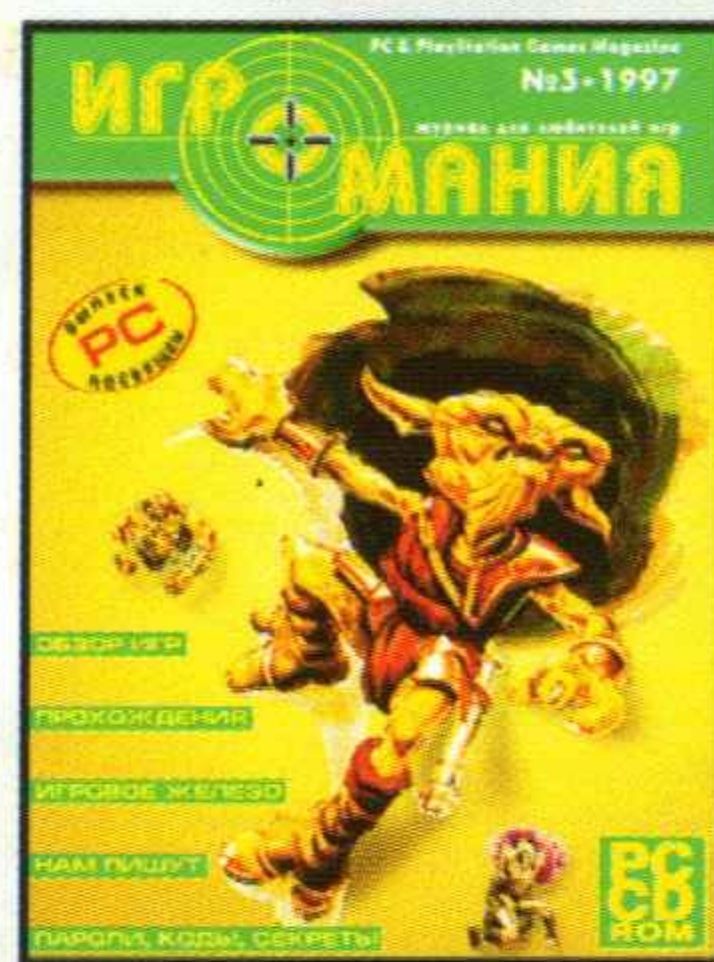
Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!



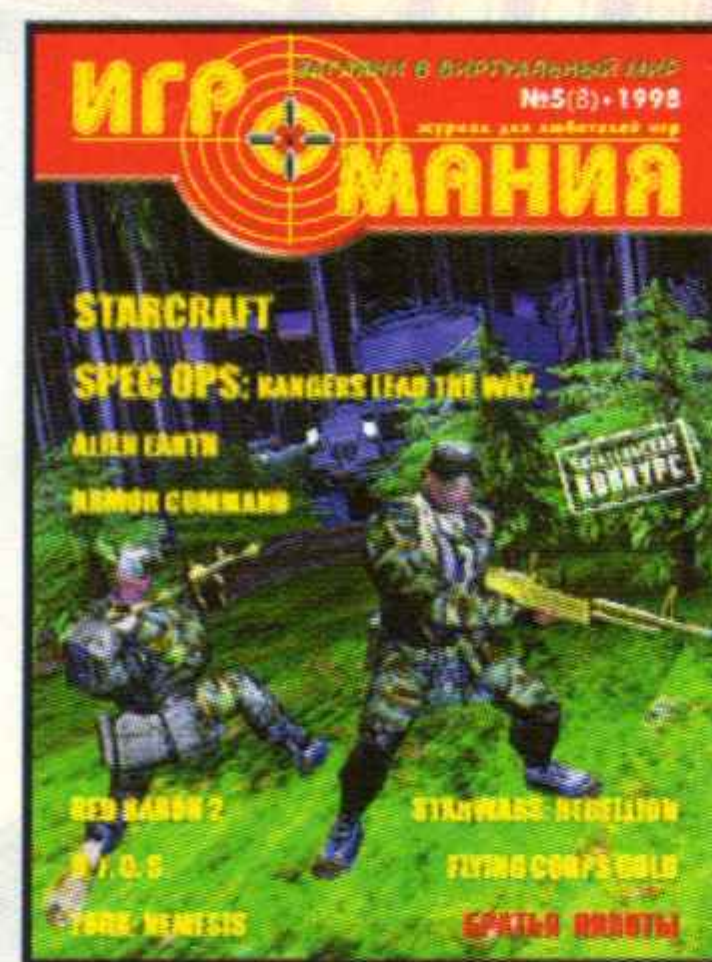
1`97 – 10 р.



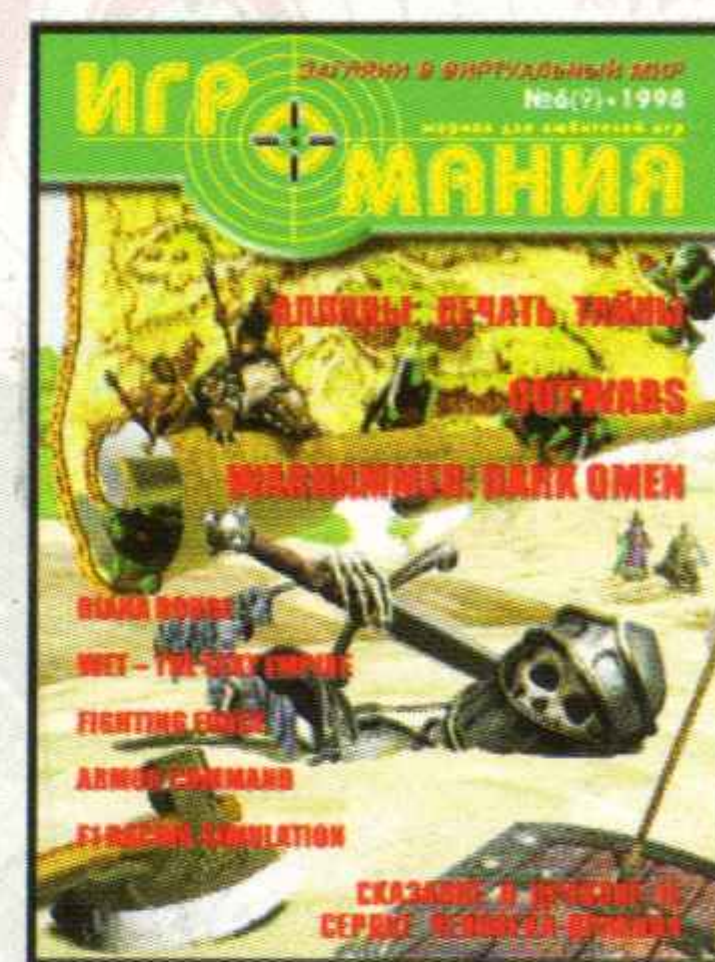
2`97 – 10 р.



3`97 – 10 р.



5`98 – 15 р.



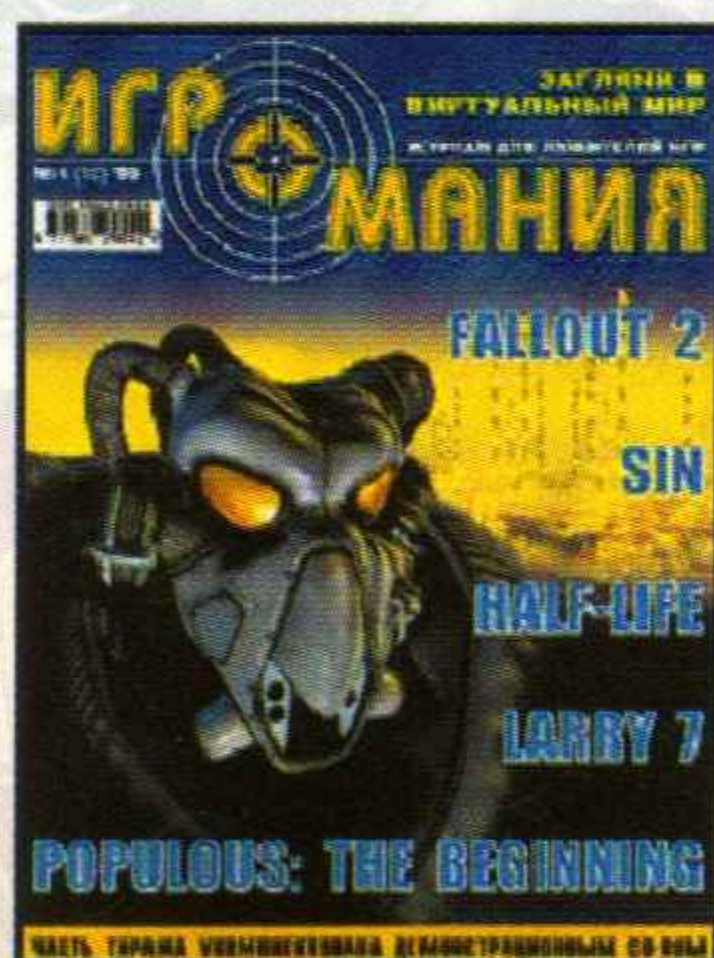
6`98 – 15 р.



11`98 – 20 р.



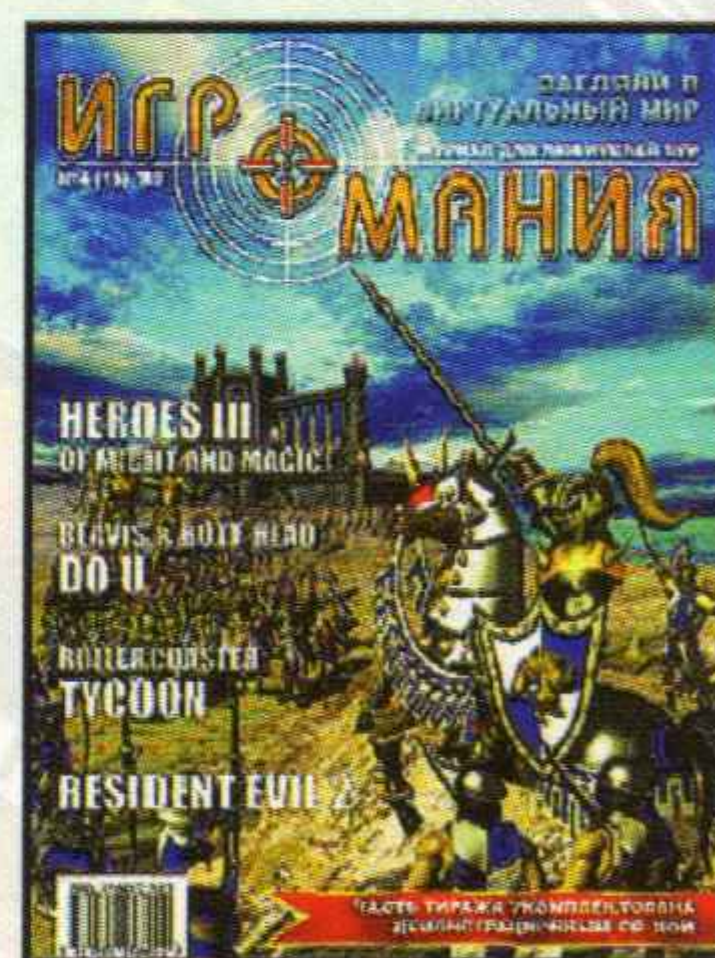
12`98 – 20 р.



1`99 – 25 р.



**3`99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.**



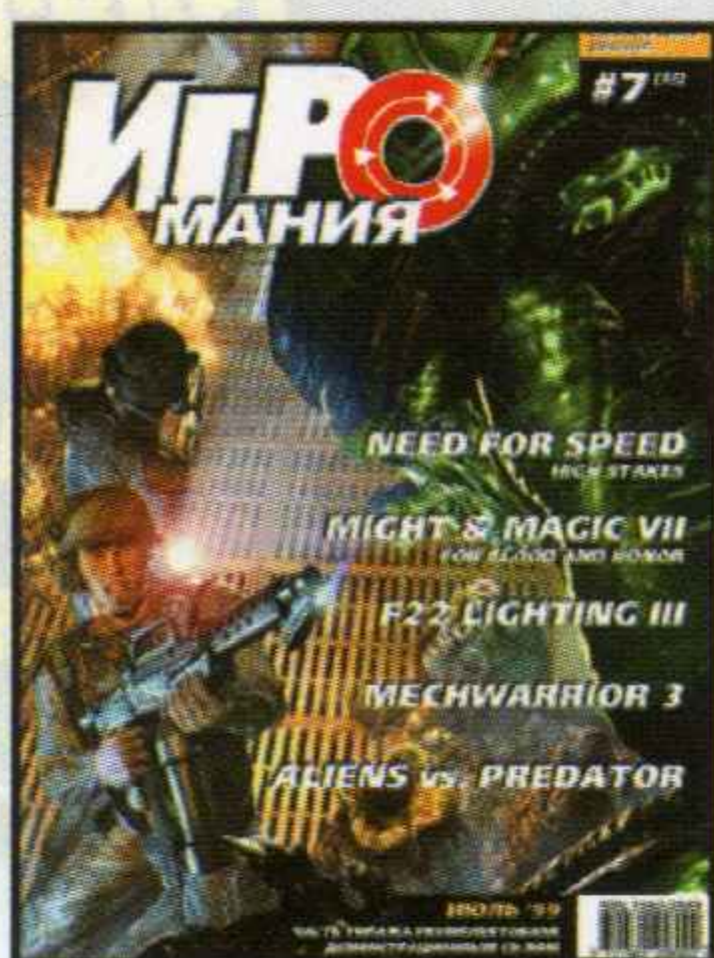
**4`99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.**



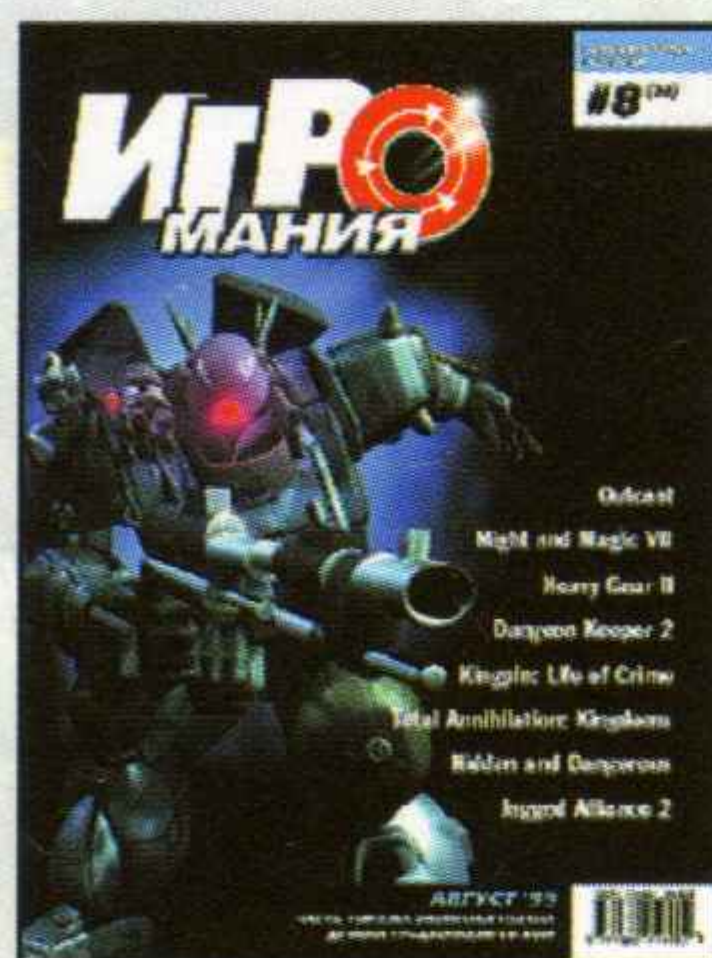
**5`99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.**



**6`99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.**



**7`99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р.**



**8`99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р.**



**8`99 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р.**



Выпуск №2 – 45 р.



Выпуск №5 – 45 р.

**«Место действия:
«Вавилон-5»
40 р.**



Внимание!

Книги «Место действия: «Вавилон-5», «Лучшие компьютерные игры» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. (095) 274-9059 или 274-9293 или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).

Заявки направляйте по адресу: 105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В. Или электронной почтой: karpova@online.ru. Стоимость пересылки около 20 р.

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 20 р.

ваш

e-mail



ZENON N.S.P.
<http://www.zenon.ru>

С ПОЧТОЙ ПО ЖИЗНИ!

Z-MAIL - универсальный почтовый сервис от компании "ZENON N.S.P."

Суперпочта - \$1!

- почтовый ящик на доменах @id.ru, @go.ru, @ok.ru, @ru.ru

- 5 Mb дискового пространства для хранения почты

- все почтовые протоколы

И многое другое, всего за \$1 в месяц!

Small WWW Z-site 5 Mb - \$1

E-mail: support@zmail.ru

тел.: (095) 250-4629

Специальное предложение - \$5 в
месяц: полный почтовый сервис,
small WWW Z-site **250** Kb
20 * часов доступа до почтового ящика
* (для абонентов в г. Москве)

WWW.ZMAIL.RU

